

**CONTIENE UNO STRAORDINARIO CD-ROM  
CON 20 DEMO, UTILITIES E SOLUZIONI**

**RIVISTA+CD-ROM  
A SOLE L.9.900**

# K

VERSIONE CD-ROM

CD-ROM  
**PC**  
AMIGA  
MACINTOSH  
MULTIMEDIA  
PLAYSTATION

IL FILM  
**NIRVANA**

...PROSEGUE  
SUL CD-ROM!

**REVIEW**

**LA GUIDA COMPLETA AI COMPUTER GAMES**

Anno IX n. 2 - FEBBRAIO

1997 - L. 9.900

# NBA LIVE 97

**City Of The  
Lost Children**

**NATI PER VINCERE!**

SCENDI IN CAMPO A SFIDARE  
IN 3D **MICHAEL JORDAN!**

LA FANTASTICA  
AVVENTURA VISSUTA  
CON GLI OCCHI DI UN  
BAMBINO!

**GIOCA A MAGIC CON  
IL CD-ROM DI K!**

ISSN 1122-1313



**NIRVANA • JET FIGHTER III • CITY OF THE LOST CHILDREN • AR'KRITZ  
TUNNEL B1 • AREA 51 • DIABLO • NINE • MASTER OF ORION II • KRAZY IVAN  
PRIVATEER II • SIM COPTER • STARS! • CYBER GLADIATOR • CREATURES  
ACE VENTURA • STAR TREK: BORG • POWER F1 • RALLY CHALLENGE  
NBA LIVE 97 • AGE OF SAIL • LA PANTERA ROSA • WOODEN SHIP & IRON MAN  
SURFACE TENSION • ALIEN TRILOGY**

**TNT**  
PHANTASMAGORIA 2  
LARRY 7  
RAMA



L'orda dei Pinguini  
Mutanti Alieni è  
arrivata!  
Sei pronto a  
fermarla?

Combatti contro di  
loro per evitare  
l'attivazione  
dell'arma finale: il  
Doomscale.

# Mutant PENGUINS



Dormi preoccupato, ma  
non troppo: non sei solo.  
Nel tuo compito sarai  
aiutato dai pinguini  
Terrestri, che odiano i  
Mutanti Alieni, e dai piccoli  
Gremlins.



Più Gremlins raccogli, più bonus ottieni, e  
con i bonus arriveranno armi, power-ups ed  
extra Gremlins.



Ferma i mutanti  
con la dinamite o  
con la colla-stick e  
costruisci  
macchine speciali  
ed invenzioni per  
bloccarli  
definitivamente!



**L. 79.000**

Per MS-DOS e  
WINDOWS 95

Prodotto da

**GAMETEK**

Distributore esclusivo per l'Italia:

**FINSON**

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)  
Tel. (02) 66987006 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it  
[www.finson.com](http://www.finson.com)

**Disponibile presso i migliori rivenditori!**



# "Hai voglia di giocare?"



Sfida le migliori  
cestiste in un gioco  
in cui fai punti o ti  
spogli!



Devi essere molto  
bravo per vincere a  
poker, ma ne vale la  
pena!

VERSIONE IN  
ITALIANO



Potrai giocare a Black  
Jack e assistere a  
eccezionali strip-  
tease!



Gioca e fai strike con  
le più eleganti  
glocatrici di bowling!

L. 79.000  
ogni titolo

Distributore esclusivo per l'Italia

 **FINSON**

FINSON srl - Via Montegruciano 15 - 20124 Milano (ITALY)  
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it  
[www.finson.com](http://www.finson.com)

*Disponibile presso i migliori rivenditori!*





# E' il Tuo Peggior Nemico...



## ... ricaccialo all'inferno!!!

Attreffa DIABLO in labirinti sempre diversi ...  
occhio però: la grafica fa paura...  
i personaggi sono veri... gli effetti di luce reali!!  
SCENDI ALL'INFERNO E OLTRE...  
C'E' L'UMANITA' DA SALVARE !!!

### CD.Rom

MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
PENTIUM 60 Mhz, WIN. '95  
O NT 4.0, 8 Mb RAM, SVGA  
256 COLORI, SCHEDA SONORA  
E MOUSE COMPATIBILI  
CON WINDOWS '95,  
SCHEDA GRAFICA LOCAL BUS SVGA  
(COMP. DIRECTX).  
OPZIONI MULTIPLAYER:  
16 Mb RAM, MODEM A 14.400 BPS  
O NULL MODEM 2-4 GIOCATORI.  
RETE IPX O BATTLE-NET 4 RICHIEDE  
CONNESSIONE A INTERNET  
LOW-LATENCY CON SUPPORTO  
DELLE APPLICAZIONI A 32 BIT.

£ 99.900

**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

segnerà versione  
COMPLETAMENTE  
IN ITALIANO



Numero Verde

167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ADIA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)  
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : [www.leaderspa.it](http://www.leaderspa.it)





Il mondo dell'informatica vive una straordinaria contraddizione che ci tormenta. I computer nascono come straordinari strumenti di calcolo destinati a razionalizzare i tempi del lavoro delle persone. E così è stato, anche nelle evoluzioni casalinghe dei PC, abbattendo clamorosamente i tempi di conteggio, archiviazione e lavorazione di quasi ogni aspetto della nostra vita quotidiana. Ma, e qui nasce la contraddizione, la proliferazione di opportunità dei PC, dai videogame più elaborati al pozzo senza fondo di Internet, ha portato ad una sempre più intensa occupazione del tempo da parte del computer. Quindi ogni singola operazione è stata drasticamente razionalizzata, ma il numero di operazioni che affrontiamo è altresì incrementata. Il risultato è che il problema è rimasto lo stesso: una perenne mancanza di tempo sufficiente per sfruttare tutto ciò che abbiamo a disposizione. Rincorriamo computer sempre più potenti, modem da F.1 (anche se le nostre linee telefoniche sono ancora piuttosto preistoriche) ma dovremmo anche pensare di ordinare i nostri tempi e la nostra RAM mentale per adeguarli alla nuova massa di informazioni e intrattenimenti a cui possiamo accedere.

Noi ci occupiamo di videogiochi, e ognuno di noi vorrebbe provarli e giocarli tutti. Abbiamo la fortuna di averli a portata di mano, lì, belli allineati nello scaffale di redazione, ma dobbiamo scegliere, limitarci a QUEL gioco che bisogna recensire. Terminato il lavoro, torni a casa e in un paio di ore cerchi contemporaneamente di esaurire i 5 Cd di Phantasmagoria II, non mandare in rovina il tuo piccolo impero in Civilization, guardare uno straccio di telegiornale (tanto per sapere in che mondo vivi e quali nuove tasse devi pagare), fare quattro chiacchiere in rete, cercare (sempre in rete) qualche lontano parente disperso in un piccolo paesino della Pennsylvania (e così addio velleità di essere l'unico Zinsenheim al mondo), mangiare qualcosa, dare un segno di vita alla moglie (o ragazza, o genitori - fate voi), fare un giro con volante e pedali sulla PlayStation, controllare le spese di casa su Microsoft Money ed infine accedere a Word e scrivere un editoriale drammaticamente in ritardo.

Siamo diventati bravissimi, riusciamo a fare migliaia di cose in più, possiamo accedere a milioni di informazioni senza fare ponderose ricerche, abbiamo giochi che simulano addirittura i compiti riservati a Nostro Signore (Afterlife), persino i compiti scolastici hanno la possibilità di essere velocizzati e facilitati dai servizi-on-line. Ma così abbiamo occupato definitivamente ogni nostro minuto, con in più la frustrazione di sapere che nessun impiego temporale, anche se di 24 ore su 24, ci concederà la virtù di accedere a tutto. E quindi, benvenuta sia questa invasione di prodotti e servizi perfezionati e totalizzanti, ma impariamo a scegliere e a razionalizzare le nostre necessità. Altrimenti rischiamo di morire obesi come quel personaggio che esplode letteralmente, mangiando una piccola mentina al termine di una cena assurdamente ricca, in uno dei migliori episodi del leggendario film "Il senso della vita" dei Monty Python.

E siccome di contraddizioni viviamo, K continua la sua felice (speriamo) e utile occupazione del vostro tempo con un numero ricchissimo di novità e che, nella versione in Cd-rom, propone addirittura una ventina di demo. Provatele, giocatele e scegliete. E se proprio non avete più tempo rivolgetevi alle soluzioni, storico cavallo di battaglia della nostra rivista. Buon divertimento (è questo l'importante) e fatemi sapere se conoscete qualche altro Zinsenheim sparso per il mondo! Alla prossima.

**Roy Zinsenheim**



**Internet Blaster**  
**Lire 299.000\***  
IVA inclusa

# La via più diretta per il pianeta Internet

#### Caratteristiche tecniche

modem/fax esterno a 33.6 Kbps - V34, MNP5 e MNP10, V42bis  
omologato "approvazione Ministeriale P.T. N.IT/96/MD/140"

#### Software inclusi:

Microsoft Explorer 2.1 (Win 3.1) e 3.0 (Win 95)  
NetSpeak WebPhone  
SoftQuad HoTMetal Light 2.0  
SuperFax 6.0  
accesso promozionale a Internet con Video On Line



Per saperne di più, visitate il nostro sito Web "Creative Zone"  
([www.creativelabs.com](http://www.creativelabs.com))

Sound Blaster è un marchio registrato, Internet Blaster, 3D Blaster, Video Blaster sono marchi depositati di Creative Technology Ltd.  
Tutti gli altri marchi e nomi di prodotti citati sono marchi depositati o registrati che appartengono ai rispettivi proprietari.

\* Prezzo medio rilevato

#### Internet Blaster 33.6

##### Il modem per dominare Internet a occhi chiusi

Dopo avervele suonate in tutti modi con le nostre schede Sound Blaster, e avervele fatte vedere di tutti i colori con Video Blaster e 3D Blaster, abbiamo deciso di prendervi nella rete. Abbiamo fatto le cose in grande. Grande nelle prestazioni, naturalmente, perché il prezzo invece è molto piccolo.

**Internet Blaster 33.6** è la soluzione più completa e conveniente sul mercato. Il pacchetto comprende un velocissimo modem esterno V.34 a 33.6 Kbps omologato, le migliori applicazioni per Internet e 15 giorni di navigazione gratuita. Ma vediamo meglio cosa offre Internet Blaster 33.6. Prima di tutto un modem che, con i suoi 33.600 bps, è uno dei più veloci del mondo. Ma anche i programmi che lo accompagnano sono all'altezza di tanto hardware:

- **Microsoft Internet Explorer 2.1 e 3.0** rappresentano le soluzioni più avanzate per navigare nel mare di informazioni del Web e per la posta elettronica.
- **NetSpeak WebPhone** vi consente di fare telefonate in tutto il mondo attraverso Internet al costo di una telefonata al più vicino nodo Internet.
- **SoftQuad HoTMetal Light 2.0** permette anche agli inesperti di creare facilmente pagine HTML per il Web.
- **SuperFax 6.0** è la soluzione ideale per ricevere e inviare fax con il vostro computer.

E se il miglior hardware e software per Internet non vi bastano, vi diamo anche le migliori condizioni per accedere alla rete. L'abbonamento gratuito a Video On Line vi permette infatti di scorrazzare nel Web 24 ore al giorno per 15 giorni. E se ci prendete gusto, e decidete di rinnovare l'abbonamento per un anno, avete diritto ad altri 15 giorni completamente gratuiti. Internet Blaster 33.6 è pienamente compatibile con sistemi Windows\* 95 e Windows 3.1.

**CREATIVE**  
CREATIVE LABS





# sommario

Benvenuti nel rinnovato K! Come avrete avuto modo di notare, abbiamo deciso di dare una spolveratina alla grafica, rendendo più leggibili e complete tutte le pagine del vostro giornale preferito! Anche il Cover CD sta prendendo forma, e i contenuti sono decisamente sostanziosi, anche per i più esigenti (...20 DEMO!!!). Non ci resta che augurarvi buon divertimento!

## recensioni

Nirvana	36
Jet Fighter III	40
City Of The Lost Children	44
Ar'Kritz	48
Tunnel B1	52
Area 51	54
Diablo	56
"g"	60
Master Of Orion II	62
Krazy Ivan	64
Privateer 2	68
Sim Copter	70
Stars	72
Cyber Gladiator	76
Creatures	78
Ace Ventura	80
Star Trek Borg	82
Power F1	84
Rally Challenge	88
NBA 97	90
Mini Review	92

## anteprime

Speciale K Games	14
Speciale Origin	16
Dark Earth	22
Cued Up	26
Mass Destruction	28
Conquest Earth	30



## rubriche

Cover CD	6
K News	8
Rock On Line	118
K Console	120
Amiga News	122
Amiga (Sensible Soccer)	124
Classifica	126
Cyber Master	128
TNT Cheat	130
K Box	132
Internet	136
Schede	139
K Mart	144

## tnt

Larry 7 (2ª parte)	96
Phantasmagoria II	100
Rama	106

### INDIRIZZO INTERNET:

<http://www.rockol.it> (pulsante "Edicola")

INDIRIZZO E-MAIL: [k.magazine@bbs.infosquare.it](mailto:k.magazine@bbs.infosquare.it)



Pubblicazione periodica mensile.  
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.  
via Mecenate 91 - 20138 MILANO  
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDIPROGRESS  
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO  
Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinzenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Giampaolo Morachi, Max Pantani, Luca Fossina, Massimo Losa, Antonio Poma, Paolo Forni, Alessandro "Pitone-Skorp" Seccafieno, Gigio Rancillo, Daniele Falzone, Silvia F., Fabrizio Ferenga, Alessandro Perelli, Derek Dele Fuente, Danilo Cappello, Michele Tivoli.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

### IMPRESA PRESTAMPATA

Rizzoli & Obizzi - via Mecenate, 91 - 20138 MILANO

### STAMPA

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

### DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588  
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

### CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.  
via Ennio, 8/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919  
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Farneglia

### EDITORE

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.  
via Mecenate 91 - 20138 MILANO  
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

### DIRETTORE RESPONSABILE

Gianini Gianni

### ABBONAMENTI

R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti  
via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo  
magazine@rockol.it o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento è in lire.

conio del primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista. Il servizio è gratuito.

### ESTERO

Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:  
MEUSA S.A. - Casella Postale 3141 -  
via Vegazzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -  
Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

### ARRETRATI

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Padova Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri e Grandi Opere





La versione che comprende il Cover Disk di K viene venduta ad un prezzo convenientissimo (solo 9.900 lire!). Il secondo CD-ROM contiene

# COVER DISK N°2 !!!

una marea di demo (ben 18) interessantissime, oltre ad alcune utility e due soluzioni tratte dal fornitissimo archivio di K.

## DEMO



### MAGIC: THE GATHERING

Finalmente!!! Dopo la recensione esclusiva che vi abbiamo proposta in anteprima nel numero di Dicembre e la possibilità di vincere ben 13.500 carte grazie al nostro "Redattore Fantastico", ecco che potrete giocare con la demo di Magic, grazie ad un invio a velocità della luce da parte della Microprose della pre-release del loro ultimo prodotto. Il gioco arriverà nei negozi i primi giorni di Marzo. Credetemi: l'attesa ne varrà la pena; Magic è stato recensito nel numero di Dicembre con una votazione di 945.

### TERMINATOR: SKYNET

La Bethesda continua a sfruttare il proprio motore "in vero 3D" con un'altra licenza tratta dai mitici film della serie Terminator. Con questa demo potrete toccare con mano il nuovo sistema di controllo (che ricorda un po' quello di Descent), che distingue il movimento della testa del personaggio da noi con-

trollato da quello del corpo. Tra pochissimo (almeno speriamo) la recensione della versione europea che dovrebbe risolvere molti dei bug che pare affliggano la versione distribuita oltreoceano.

### ECSTATICA 2

Direttamente dalla Psygnosis la nuovissima demo dell'ultima fatica di Andrew Spencer. Per questa avventura a metà tra il fantasy e il dark noterete come la grafica e l'atmosfera promettono di essere ancora migliori del già splendido episodio originale. Il gioco uscirà nei negozi (salvo ritardi) alla fine di Aprile.



### DESTRUCTION DERBY 2

Ecco la demo di uno dei più divertenti giochi di guida degli ultimi tempi, che è stato recensito nel numero di Dicembre con un ottimo K-Voto da 905.

### ELDER SCROLLS: DAGGERFALL

Con questo piccola demo potrete sperimentare in prima persona l'altro prodotto realizzato da Bethesda in questi ultimi



mesi. In questo RPG dalle dimensioni biblicamente enormi, potrete decidere di fare praticamente qualunque cosa. La controversa recensione del gioco (voto: 805) la potete trovare sullo scorso numero di Gennaio.

Per motivi di spazio non siamo stati in grado di accludere la nuova demo completamente rifatta, che vi permetterà di esplorare un'intera isola piena zeppa di città, dungeon e di altre interessanti cosette. Aspettatevi quindi di trovarla in uno dei prossimi CD...

### LARRY 7

Dalla Sierra l'esilarante demo di uno dei personaggi più simpatici di tutto l'universo videoludico, Larry Laffer, il "playboy più sfigato del mondo". Si tratta di un'avventura veramente "DOC", in cui dovrete avventurarvi in una crociera piena zeppa di belle ragazze. Il gioco è già stato recensito (910), e lo potete trovare sul numero di Dicembre.

### G-NOME

Tra poco (massimo due mesi) uscirà la versione definitiva del nuovo simulatore di robottoni della 7th Level. Adesso potete sperimentare di persona le prime battute di gioco e farvi già una idea di quello che il nostro recensore potrà scrivere...



**F-22 LIGHTNING II**

Dopo la copertina e la roboante recensione in anteprima esclusiva (K-voto: 970 !!!) del nuovo simulatore di volo della Navalogic, per quanti ancora non conoscessero questo bellissimo prodotto vi consigliamo di provarlo su questa demo. Vi ricordiamo inoltre che nei negozi potrete trovarlo in versione completamente localizzata in italiano (sì, anche le voci...).

**BIRTHRIGHT**

Dalla Sierra arriva il primo gioco basato su AD&D (precedentemente terreno di caccia esclusivo della SSI). Si tratta di uno strategico che nella sua versione europea arriverà in tutti i negozi i primi giorni di marzo. Nel prossimo numero ne troverete la recensione.

**ARCHIMEDEAN DYNASTY**

Tra poco dovrebbe essere nei negozi la versione europea completamente debuggata del gioco.

**POWER F1**

La demo non-definitiva del più grosso concorrente di GP2 oggi sul mercato (F1 di Psygnosis lo stiamo ancora aspettando). Davvero tutta da giocare. La recensione la trovate su questo numero a pag. 84... E sul prossimo CD aspettatevi la patch per poter giocare in multiutenza!

**GEX**

Un simpatico platform per Windows 95 direttamente da mamma Microsoft (e dalla Cristal Dynamics).

**SKULLCRUSHER**

Uno strano gioco a piattaforme della GTE ancora ad uno stadio di primo abbozzo. E' interessante dargli un'occhiata per capire che tipo di materiale spesso utilizziamo per i nostri "Work in Progress".

**CRUSADER: NO REGRET**

Dalla Origin (avete già letto l'intervista a Lord British a pag. 17?) il seguito tutto da



giocare di No remorse. Recensito con doppia votazione sullo scorso numero.

**FX FIGHTER TURBO**

Per questo bel picchiaduro della Philips ecco la demo della nuova versione Turbo. Sarà solo un'impressione, ma a me pare che le combo riescano meglio rispetto alla prima versione...

**HUNTER HUNTED**

Dalla Sierra un'altra demo succulenta: potrete provare la giocabilità di questo gioco a piattaforme abbastanza particolare.

**REX BLADE**

Ultimo epigono dei cloni di Doom, Rex Blade si fa notare per una grafica gradevole e per la promessa di un solido supporto al gioco multiutente.

**ASSASSIN 2019**

Dalla Inscape un altro emulo di Doom che possiede delle splendide sequenze animate all'inizio/fine del gioco e durante il caricamento dei vari livelli.

**LIVELLI AGGIUNTIVI**

Diventa anche tu il "Redattore Infernale 1997" giocando a questo bellissimo episodio per Doom 2 tratto da *Inferno I*, l'ambito e conveniente compilation di sparatutto venduta in edicola. Vai a leggere a pag. 114 della rivista per saperne di più.

**UTILITY**

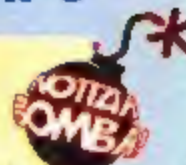
Allegati al CD-ROM troverete 3 splendide utility per "imbrogliare" a *Command & Conquer*. In più non mancano gli ultimi driver grafici per Windows 95, ovvero i *DriverX 3.0*. Abbiamo deciso di allegare anche la versione precedente (2.0) per permettervi di "tornare indietro" nel caso possediate qualche vecchio gioco a cui risulta indigesta la coesistenza con i nuovi driver. Da installare subito è poi il salvaschermo di *Duke Nukem 3D*, che vi farà entrare nel tiro a segno del luna park del mitico Duke. Infine abbiamo inserito anche l'ultimissima versione di *WinZip*, la più comoda utility di compattazione/scompattazione ultimamente prodotta per l'ambiente PC. Ne troverete due versioni, una per Dos e Windows 3.1, l'altra per Windows 95.

**SOLUZIONI**

Nel CD sono presenti le K-soluzioni di due delle avventure più richieste: al *Cyber Master: Sam & Max* e *Lands of Lore*. Di quest'ultima abbiamo inserito la seconda parte (che è la più difficile), comprensiva di quella dozzina di mappe che secondo noi sono indispensabili per terminare con successo il gioco. Intanto il *Cyber Master* si sta agitando come un ossesso nel tentativo di guadagnarsi un maggior spazio nel nostro CD. Vedremo quello che si potrà fare...



# "QUANTI LIVELLI HAI PER WARCRAFT II?" "IO? INFINITI!"



**E**bbene si, questa potrebbe essere la risposta che darete ai vostri amici, grazie ad un prodotto shareware di nuova generazione della SpiderweBB, dal titolo CraftGen, che permette di creare milioni di mondi per il prodotto della Blizzard Entertainment, utilizzando routines casuali basate sull'inserimento da parte del giocatore di valori come

"percentuale di terra e mare" e "numero di nemici". I programmatori stavano da tempo lavorando alla realizzazione di una versione innovativa in multiplayer di Warcraft II, ma si accorsero che il problema principale che li assillava era costituito dal fatto che il più delle volte il nemico già conosceva l'ambiente circostante e sapeva dove attendersi

un'imboscata o dove si trovava la miniera più vicina! Con questo programma ... tutto si fa più difficile e gli scontri faccia a faccia saranno veramente alla pari. Essendo un prodotto shareware potete "download-arlo" da [WWW.CRIS.COM/~JIMWARE/](http://WWW.CRIS.COM/~JIMWARE/) non dimenticando ovviamente di registrarvi dopo qualche giorno di utilizzo.

**PC**  
CD-ROM

## GREMLIN ALL'ATTACCO

**D**alla Gremlin Interactive arriva Sand Warrior, un simulatore di volo 3D ambientato nel prossimo futuro. Lo potrete trovare negli scaffali per i primi di



febbraio e mostra la guerra fra due fazioni nemiche che si contenderanno a colpi di missili e laser il controllo di un lontano pianeta. 20 diverse astronavi da abbattere, numerose unità di terra e giocabilità alle stelle sono solo alcune delle qualità di questo prodotto dallo spessore indubbio.

**PC**  
CD-ROM

## UN GIOCO SEMPLICE

**I** videogiocatore medio negli ultimi anni è stato colto dalla sindrome del "tecnofobo", una malattia ormai comune che porta il videoludico a contare, per ogni gioco in suo possesso, i frames per secondo, a controllare la presenza o meno dell'anti aliasing, a cambiare continuamente visuale e risoluzione video... tutto questo a discapito del divertimento puro. Partendo da queste considerazioni è stato programmato Nitro Racers, un gioco di corse automobilistiche che, oltre ad un editor per costruire i propri tracciati, permetterà di far gareggiare in multiplayer fino a 8 giocatori contemporaneamente, il tutto in un giochino molto semplice, non dalla grafica eccezionale, ma con tanta, tanta giocabilità. In fondo è il divertimento che conta. O no?

**PC**  
CD-ROM

## MULTIPLAYER CHE PASSIONE

**L**a Electronic Arts ha annunciato che è già possibile affrontare gratuitamente nemici in carne ed ossa semplicemente connettendosi ad un nuovo sito sotto Internet, che si occupa esclusivamente di mettere in comunicazione due o più utenti da qualsiasi parte del globo, per partite "uno contro uno". Attualmente i giochi supportati per competizioni di questo genere sono: Madden NFL, NHL97, PGA Tour 97, Magic Carpet, Syndicate Wars, Hi Octane e Nato Fighters. L'indirizzo del sito? [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM) ovviamente!

**PC**  
CD-ROM

## PRAY, PRAY E ANCORA PRAY

**P**aul Schuytema, programmatore della Fasa Interactive che stava lavorando alla realizzazione di Mechwarrior 3 (sluuurp!), è stato prelevato dalla 3D Realms, i produttori del fenomenale Duke Nukem 3D. Sembra che da quando alcuni programmatori della 3D Realms intenti alla realizzazione di quel capolavoro corrispondente al nome "Pray", hanno deciso di cambiare sede

ed etichetta, non sia stato trovato nessuno in grado di sostituirli degnamente nel lavoro che stavano svolgendo. Così... ecco la richiamata a suon di dollari del buon Schuytema, il quale dopo aver visto a che punto sono i lavori e il tipo di motore 3D utilizzato, ha affermato di essere onorato di partecipare ad un team di sviluppo simile.

**PC**  
CD-ROM



Novità,  
novità e  
ancora  
novità.  
Le nuove  
News  
di K vi  
portano a  
scoprire  
tutti i  
segreti  
dei  
prossimi  
giochi.







# NUOVO ANNO, NUOVO STANDARD

**L**a US Robotics, leader del settore delle telecomunicazioni nel campo della vendita di modem, ha recentemente presentato una nuova tecnologia chiamata X2, in grado di mettere in comunicazione due o più utenti alla fantascientifica, fino a qualche anno fa, velocità di 56 Kbps (Kbyte per secondo), e il tutto senza l'utilizzo di particolari tecnologie o linee dedicate. In realtà anche una agguerrita concorrente della US

Robotics, la Rockwell, ha presentato all'ITU, l'istituto che regola e registra gli standard nella velocità di trasmissione, un progetto analogo, ma in ritardo rispetto ai concorrenti. Il risultato? Inizialmente ognuno dei due colossi sarà proprietario dello standard 56K, finché l'ITU non si pronuncerà. A quel punto... tutte le comunicazioni attraverso rete (Internet per prima) non potranno che beneficiare della straordinaria velocità raggiunta, e nei videogiochi



le modalità multiplayer subiranno una notevole rivoluzione. In meglio ovviamente!

PC  
CD-ROM

## GUSH, GASP, GURPS!

**F**anatici sostenitori dei giochi di ruolo aprte le orecchie: finalmente, era ora, qualcuno è riuscito ad acquisire i diritti per uno dei sistemi di gioco, applicato al GDR, più usati in assoluto GURPS (Generic Universal RolePlaying System). Il primo titolo in uscita che si avvarrà di questo engine sarà Fallout, un videogioco ambientato in un'epoca postnucleare con visuale in terza persona. Ovviamente è inutile specificare che le regole che vigeranno al suo interno saranno tratte direttamente dai rulebooks di GURPS. L'uscita approssimativa è attesa per Aprile nei formati DOS e Windows95.

PC  
CD-ROM

## S3 VIRGE... ALL'ASSALTO!

**D**ue nuovi modelli di schede video sono stati presentati al



pubblico: si tratta della S3 VIRGE DX e della S3 VIRGE GX. Entrambe utilizzano chip per velocizzare grafica in 3D, riconoscimento automatico di texture mapping e utilizzo di effetti di luce vari. La versione DX include memoria di tipo DRAM, mentre la SX utilizza la più veloce SDRAM (DRAM in modalità sincrona).

PC  
CD-ROM

## ASPETTANDO L'INVERNO 1997...

**L**a Interplay sta lavorando alla realizzazione di un nuovo gioco che dovrebbe ambientarsi nel mondo di Forgotten Realms, la mitica terra che molti giocatori di GDR avranno sentito nominare. Il nome non è stato ancora rivelato, e l'unica notizia trapelata riguarda l'utilizzo di una grafica ultra-dettagliata con visuale isometrica e angolo di visione a tre quarti. Come al solito, dato che si tratta di una voce ancora nebulosa, non si possiedono ancora immagini, ma con i nostri segugi ve le mostreremo molto, ma molto presto.

PC  
CD-ROM

## NOVITA' IN CASA MICROSOFT

**L**a Microsoft ha annunciato che presto un nuovo gioco di strategia in tempo reale verrà alla luce... Il nuovo nato dovrebbe chiamarsi Devil's own (strano nome per un bimbo!), sviluppato dalla Developments Limited of Oxford, nel quale dovrete vedervela contro robot di

tutti i generi, in un ambiente fantascientifico del prossimo futuro. Inoltre la Microsoft stessa ha annunciato che presto nel sito zone.msn.com/, verrà data la possibilità di incontrare giocatori di tutto il mondo per affrontarsi in modalità multiplayer a suon di "Truck Madness", "Close



Combat", "Hel bender" e "Golf 3.0".

Le linee telefoniche internettiane si stanno man mano velocizzando, anche se gli utenti aumentano di giorno in giorno sempre di più. Ma dovete provare a giocare on line! Che aspettate, quindi? Connettetevi subito con la Internet Gaming Zone e... buon divertimento!

PC  
CD-ROM



# QUANDO LA QUALITÀ SI FA SENTIRE!

## IN UN'UNICA CONFEZIONE

3 TITOLI FRA I PIÙ BELLI DELL'ULTIMA  
STAGIONE, CON 1 JOYPAD  
DELL'ULTIMA GENERAZIONE,  
PER UN'ESPERIENZA  
COMPLETA E EXTREMA... A SOLE

L. 109.000



PC  
CD  
ROM

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Lubes 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

**FIFA '96**  
Vivi i tuoi momenti di gloria con FIFA '96, il grande titolo di calcio recensito in tutta il mondo come il miglior simulatore calcistico dello storia!

**Championship Rally**  
Partecipa a un entusiasmante campionato di rally: sterza, frena o, soprattutto, accelera in dirittura d'arrivo. Questa volta sei tu al volante!

**Jack Street**  
Quando la magia e la fantasia incontrano il puro genio non può che uscire un vero capolavoro. Per tutti coloro che si sentono annoiati dai normali simulatori di volo ecco un vero tappeto magico volante. Interamente in italiano.

**Championship Rally**  
E per prestazioni extreme, un grande joystick per il massimo del controllo in ogni situazione: calcio, accelera o spara, il vero protagonista sei tu!

#### REQUISITI DI SISTEMA

##### Minimi:

- 486 DX-2 66 MHz
- 8 MB di RAM
- MS-DOS 5 o sup. (Windows 95 per Championship Rally)
- Da 1 a 8 MB su Hard-Disk
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora 8 bit
- Tastiera e Mouse

##### Consigliati:

- Pentium 90 MHz
- 16 MB di RAM
- Scheda sonora SoundMaster 16 o compatibile

DISTRIBUITO DA

HALIFAX



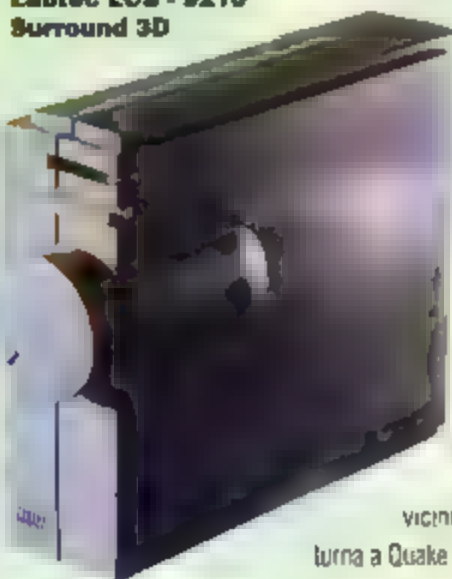
# K HARDWARE

DI MICHELE TREYES

## NOVITÀ DALLA LABTEC

Finalmente qualcosa di utile per il nostro amatissimo computer! Fino a oggi non potevamo che non averne tanto spazio per il pc dovevamo accontentarci delle cuffie o di casse scandenti, che il più delle volte tenevamo sotto il tavolo a prendere polvere e calci. Ma da oggi non è più così perché le casse Space Saver LCS - 1024 hanno qualcosa in più rispetto a solito. Infatti sono strutturate per stare appoggiate ai lati del monitor senza dar fastidio e soprattutto senza cadere. Sono dotate di uno speciale gancio che permette alle casse di fare un corpo unico col monitor, si proprio come quei monitor che vi piace tanto con le casse incorporate, che ne dite di fare un regazzino all'estetica del vostro angolo pc? Non avete scuse perché queste casse si adattano a tutti i monitor (degno di questo nome da 14 ai 21 pollici). Quante volte ci siamo lasciati trasportare in un linguaggio un po' colorito per colpa di un cavo troppo corto che ha fatto cascare tutto? Da oggi non ci sarà bisogno di rinunciare né alle tanto sospirate casse con surround 3d né tantomeno a una qualità sonora veramente eccezionale. Infatti queste casse uniscono entrambe le caratteristiche in un design veramente innovativo, palantera ergonomica completa sulla cassa di destra (volume, treble, comando dei bassi, tasto di accensione, comando mute, possibilità di collegare direttamente alle casse le cuffie, il microfono e l'uscita line in del cd - audio); per la prima volta la possibilità di attenuare fino a 20 decibel l'uscita nel caso non dobbiate svegliare i vicini nel bel mezzo di una partita notturna a Quake (che con queste casse e il sur-

**Labtec LCS - 9210**  
**Surround 3D**



round3d ha un effetto veramente spaziale) la regolazione del volume senza dover andare a smanettare direttamente sulla scheda audio visto che non è mai in una posizione molto comoda. L'installazione è veramente semplicissima e poi per renderci il tutto ancora più gradevole, ci sono le istruzioni in italiano che completano questo quadretto utopistico di venuto ora realtà grazie a queste fantastiche casse. Per ciò che riguarda il surround 3d Labtec LCS - 9210 vi posso dire che ha una funzionalità veramente spettacolare, c'è da notare che si può piazzare dove si preferisce visto che ha una forma che si adatta a qualunque luogo e poi finalmente dei cavi che arrivano dove noi vorremmo. Sul surround 3d c'è una manopola, che serve per azionare il 3d sound mono oppure stereo, e un tasto che aziona la funzionalità dei subwoofer. Tutto questo in uno spazio veramente ridotto. Utilizzando queste casse con giochi come F1 GP 2, Doom2, Quake (chi più ne ha più ne metta) ci sembrerà proprio di essere circondati da suono e sarà come riscoprire le colonne sonore dei nostri giochi preferiti. Io sono saltato sulla sedia quando un mostro in Doom2 mi ha sparato alle spalle, per un attimo mi è parso che qualcuno mi avesse sparato veramente. Il prezzo è realmente abbordabile e credo che siano un ottimo complemento a qualsiasi scheda audio, visto che non hanno problemi di supporto personalizzato.

### Casse Space Saver LCS - 1024

round3d ha un effetto veramente spaziale) la regolazione del volume senza dover andare a smanettare direttamente sulla scheda audio visto che non è mai in una posizione molto comoda. L'installazione è veramente semplicissima e poi per renderci il tutto ancora più gradevole, ci sono le istruzioni in italiano che completano questo quadretto utopistico di venuto ora realtà grazie a queste fantastiche casse. Per ciò che riguarda il surround 3d Labtec LCS - 9210 vi posso dire che ha una funzionalità veramente spettacolare, c'è da notare che si può piazzare dove si preferisce visto che ha una forma che si adatta a qualunque luogo e poi finalmente dei cavi che arrivano dove noi vorremmo. Sul surround 3d c'è una manopola, che serve per azionare il 3d sound mono oppure stereo, e un tasto che aziona la funzionalità dei subwoofer. Tutto questo in uno spazio veramente ridotto. Utilizzando queste casse con giochi come F1 GP 2, Doom2, Quake (chi più ne ha più ne metta) ci sembrerà proprio di essere circondati da suono e sarà come riscoprire le colonne sonore dei nostri giochi preferiti. Io sono saltato sulla sedia quando un mostro in Doom2 mi ha sparato alle spalle, per un attimo mi è parso che qualcuno mi avesse sparato veramente. Il prezzo è realmente abbordabile e credo che siano un ottimo complemento a qualsiasi scheda audio, visto che non hanno problemi di supporto personalizzato.



CECCHI GORI © NEW MEDIA

# N I R V A N A

X R O M

**Direttamente**



**nei vostri cervelli**

Per continuare a vivere in prima persona le  
suggestive vicende del film di Gabriel Salvatores



CD-ROM PC E  
MACINTOSH



by CTO

<http://www.cto.it>

© 1998 CECCHI GORI  
E-mail: [cgmedia@cecchigori.it](mailto:cgmedia@cecchigori.it)  
<http://www.cto.it>

CTO SpA - Via Piemonte 7/A  
Zola Predosa (Bologna)  
Tel. 051/616711 - Fax 051/753418

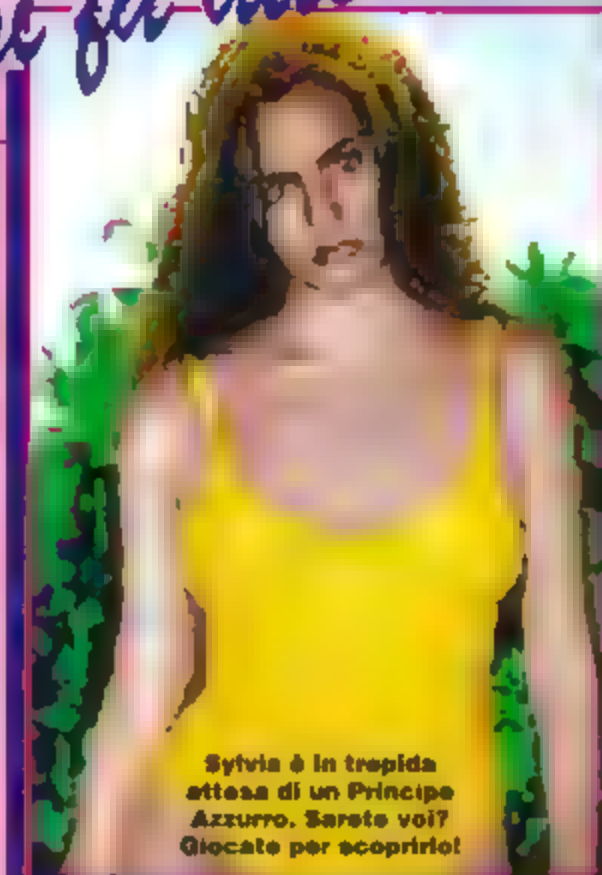


ANTEPRIMA

# K GAMES

*Sylvia si fa attendere...*

**L'**aspettavate lo scorso mese, ma non si è fatta trovare! Lo sapete come sono le ragazze: sono sempre fuori orario! Ritocca qui, ritocca lì, aggiungi qua, aggiungi là... e anche il gioco ha subito qualche inevitabile ritardo. Tranquilli, non dovrete aspettare anni come con Dungeon Keeper o GP2, ma solo qualche settimana... sempre in edicola! Nel frattempo vi allietiamo l'attesa dandovi subito una gabola utilissima per andare all'assalto di Sylvia e delle sue amiche. Occhio ai loro profili psicologici... e buona caccia!



Sylvia è in trepida attesa di un Principe Azzurro. Sarete voi? Giocate per scoprirlo!

## IL PROFILO DI SYLVIA.

«Oh, è più o meno così alta...»  
Incessante. Probabilmente non capisce ufficialmente come quando è in vacanza. Che nessuno dica che ci si perde in vacanza insieme, perché il divertimento è talmente alto. E se invece è vero, allora ci è stato perché per il sistema la. Danni a mezzogiorno. Il bello di capriccio. Meneghino di...  
A Sylvia è successo un bel colpo. È prima di andare in vacanza. Di...  
allontanarsi da una persona che le è molto attenta e quindi all'inizio della vacanza non era proprio dall'arrivo. Il migliore. Sapete con chi sono delle...  
stelle che devi rinunciare alle vacanze.

alle quali tutti perché non loro bene. Sylvia è andata in vacanza con le due amiche Tanya e Christine. Le cose si fa subito perché normalmente lei va via da sola. Quando gira il mondo la maggior parte delle volte è per lavoro o studio. Se una cosa di lei, però è un'inguaribile romantica, molto di più di quanto pensate, e non ama essere sola. Lei conosce le cose che si fa di lei. Anche perché, all'inizio, non girare al centro in vacanza dei ragazzi.

## ...E DI DUE SUE AMICHE.

### TANYA

È forse la più strana delle tre. È abbastanza introversa ma secondo me si tratta solo di timidezza. Sembra di leggere nel suo sguardo prima timore, poi dolcezza. Sa tutto di tutti gli argomenti. È molto erudita per la sua età. Legge libri in continuazione e molti se li è portati addirittura in vacanza. Quando l'ho conosciuta, frequentava ancora il liceo. Credo che ora faccia l'università. Non chiedetemi quale facoltà perché non lo so. Sono refrattario verso qualsiasi forma di studio. Tanya è talvolta passiva verso gli eventi. O per dirla meglio non si lamenta mai granché. È piuttosto carina ma per quanto ne so io non ha mai consentito a nessun ragazzo di andare più in là di un semplice bacio. Infatti è stata una sorpresa sapere che si è infilata in questa vacanza tropicale insieme a quelle altre due pazzesche scatenate. È strano per una ragazza che colleziona conchiglie.

### CHRISTINE

È molto inuente. Adora le barzellette, fare esca, conoscere più gente possibile e ballare scatenata e così via. È una ragazza piena di energie e voglia di vivere come tante altre. A differenza di molte altre ha però la fortuna di avere un corpo mozzafiato. Ha una pelle incredibile che quando è abbronzata vi assicuro è qualcosa del altro mondo. E udite udite, è pure disimbrata. È assolutamente consapevole di essere bella e talvolta è un po' troppo sicura di sé. Vi posso assicurare che quando qualcuno le piace lei gli salta addosso e se lo mangia vivo. Il che, credetemi, è FANTASTICO. Un ultimo indizio. Christine ha un fratello che è stato un amico molto particolare per Sylvia.





Termina



Aggiorna



Pagina  
iniziale



Cerca



Preferiti



Stampa



Carattere



Collegame

Indirizzo <http://www.rockol.it/>

# www.rockol.it



**Enter**

**Rock Online Italia**  
(il sito musicale italiano)



# RICHARD GARRIOTT: LE ORIGINI DI ULTIMA

**E**ccezionale! Siamo riusciti a venire a sapere, direttamente dalle parole del suo fondatore, i piani di battaglia della Origin per il prossimo anno. C'è bisogno di aggiungere altro per incoraggiarvi a leggere, che dico, a divorare le pagine seguenti?

Per un appassionato "ultimologo" come il sottoscritto il nome di Lord British ha sempre significato qualcosa di veramente speciale. Da quando, tanti e tanti anni fa, con Ultima III, cominciai a giocare ai giochi di ruolo per PC, la stima e la quasi venerazione per questo geniale individuo si sono accresciute fino a farlo diventare praticamente un vecchio amico da ritrovare con grande piacere all'uscita di ogni capitolo della splendida saga da lui ideata. E ora, per me e per tutti i lettori di K, la possibilità di capire direttamente da Richard Garriott, segreti sulle novità 1997 della Origin, va casa da lui fondata e che ha continuato (per nostra fortuna) a dirigere anche dopo l'acquisto da parte della Electronic Arts.

**K:** La domanda più ovvia è una sola: quando uscirà Ultima IX: Ascension?

**LB:** "Devo purtroppo disilludere quanti si aspettano un'uscita a breve termine di Ultima IX, dato che vogliamo fare veramente un buon lavoro. Credo proprio che non sarà possibile vederlo nei negozi prima del Natale prossimo ( ). D'altra parte, dopo il parziale successo di Ultima VIII, almeno se paragonato ai

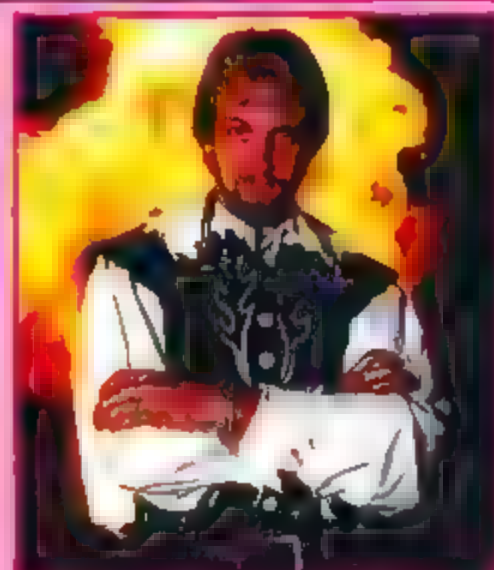
precedenti titoli della serie, ci siamo resi conto che la fretta di concludere ci aveva giocato un brutto scherzo impedendoci di ottenere un prodotto privo di difetti. Inoltre, è desiderio di tutti riportare Ultima al suo sapore originario, recuperando anche tutto quel pubblico che, dopo aver giocato a Ultima VII e ai precedenti capitoli, è rimasto deluso da Pagan. Con Ultima VII avevamo cercato di anagare il pubblico della serie, introducendo elementi maggiormente arcade e puntando maggiormente sulla grafica, ma a farne le spese è stato il livello di dettaglio del mondo. Con Ultima IX, obiettivo è quello di mantenere il nuovo pubblico, ma anche attirare se vecchi fan sono ancora con noi.

**K:** Se Ultima IX è un progetto ancora così lontano, significa che adesso c'è qualcosa'altro che sta bollendo in pentola, o no?

**LB:** "Effettivamente, dopo l'uscita di Crusader No Regret e Privateer 2, il nostro staff è impegnatissimo a lavorare su Ultima Online, che ora ha la precedenza su tutto."

**K:** Ci puoi anticipare qualcosa? A che punto è il lavoro?

**LB:** "Beh, le ultimissime notizie sono che l'ultima fase di beta-testing, alla quale partecipano videogiocatori di tutto il mondo, avrà sarà concentrata nell'ultima settimana di febbraio, per la quale sarà pronta la versione pressoché definitiva del programma. L'obiettivo è quello di permettere inizialmente a 200 persone di giocare insieme in un mondo completamente interattivo, per poi estendere questo limite a 3.000 possibili giocatori (1). È un progetto ambizioso, che risulterà realizzabile solo dando al mondo una struttura modulare: su ogni server sarà



Richard Garriott, fondatore di Origin. A pagina 16, il gioco destinato al futuro del mondo: Ultima Online.

accesibile dapprima una sola porzione del mondo, e successivamente si svilupperà il tutto in modo da ottenere un collegamento tra le diverse parti, che probabilmente saranno una decina. Per il momento io dico sottovoce, ma prova a fare il conto: 10 porzioni di mondo ognuna delle quali ospita 3.000 giocatori, 30.000 persone che abitano e animano un mondo completamente virtuale!"

**K:** Veramente notevole! Ma come è stato risolto il problema principale di gioco, ovvero l'impossibilità di giocare 24 ore su 24 da parte dei singoli utenti...?

**LB:** "Da questo punto di vista, ti posso anticipare che quasi sicuramente sarà possibile avere a disposizione una propria casa personalizzabile, e assoldare degli NPC (personaggi non giocanti, ovvero le cui azioni sono controllate dal computer, ndr) per fare la guardia. Un altro aspetto su cui facciamo affidamento è che siano i giocatori stessi a scambiarsi e diffondere le



# RALLY

*Champion*

**Se ti piacciono le macchinine,  
stai lontano da questo gioco !!**



**CD.Rom**

**MANUALE  
IN ITALIANO**

**REQUISITI TECNICI:**  
DOS4GW COMPLETAMENTE  
OPERANTE SOTTO  
WINDOWS 95 O MS DOS 6.22,  
486DX2/66 O SUPERIORE,  
RETE IPX PER GIOCARE FINO  
A 8 GIOCATORI, 8 Mb RAM,  
SVGA CON 1 Mb DI MEMORIA,  
SOUNDBLASTER O 100%  
COMPATIBILE, LETTORE CD.Rom 2X.  
RACCOMANDATO: PENTIUM 100,  
16 Mb RAM, SVGA CON 2 Mb  
DI MEMORIA, LETTORE CD.Rom 4X.

Numero Verde  
**167-821177**

Qui si tratta di conoscere, mettere in assetto e pilotare l'auto che potrai scegliere tra una vasta gamma, in una vera gara, con neve, pioggia, di giorno e di notte. Più di 3 ore di gara, con opzioni varie che rendono Rally Championship un'esperienza totalmente coinvolgente.

**£ 79.900**

**Europress**

LEADER S.p.A. - VIA ADMA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)  
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: [www.leaderspa.it](http://www.leaderspa.it)





informazioni sul mondo, promuovendo e interagendo diversamente non solo allo scopo di sconfiggere nemici troppo pericolosi da affrontare singolarmente.

**K:** Mi sembra di capire che molto dello sviluppo del gioco sarà lasciato nelle mani degli utenti...

**LB:** È proprio così: il nostro scopo è quello di mettere a disposizione un mondo virtuale che reagisca alle azioni dei suoi abitanti. Abbiamo fatto attenzione a non privilegiare né chi preferisce muoversi da solo, né chi aspira ad agire in gruppo, in modo da fornire la più completa libertà.

**K:** Forse è troppo presto per parlarne, ma non pensate che il successo di Ultima Online e Wing Commander III?

**LB:** Beh, è difficile dire qualcosa che poi non verifichi: ma il punto è che veramente sviluppiamo due giochi a partire da tre idee. Mi sarego meglio abbiamo pensato a un terzo, Ultima Online, a un quarto, Origin, che a Ultima X, ma solo due mesi usciranno da queste idee.

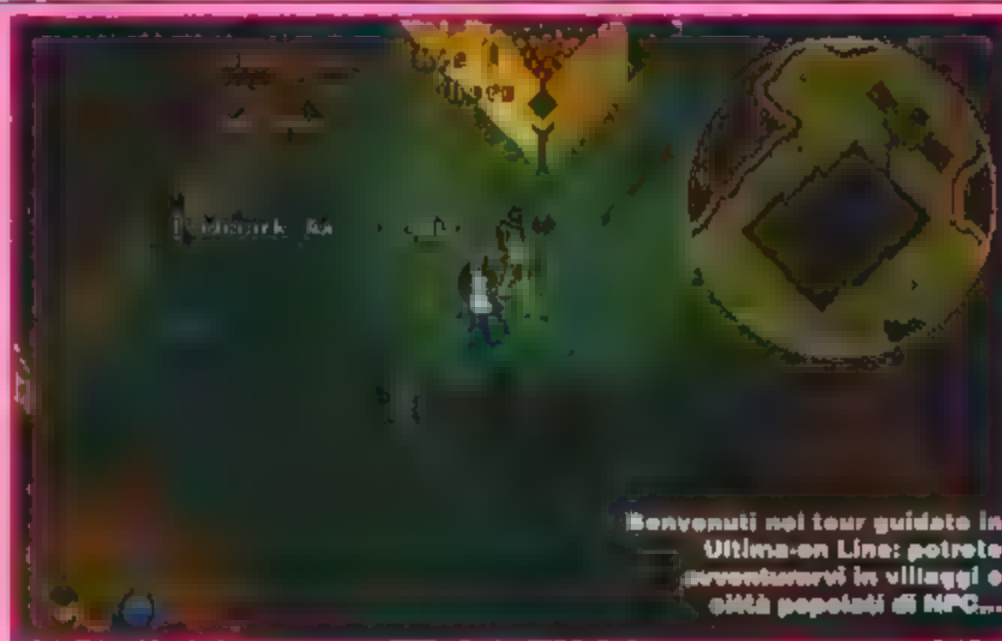
**K:** E Wing Commander V?

**LB:** Non ti posso dire ancora nulla, se non che cercheremo di aumentare ancora di più l'interattività delle scene animate, già migliorata moltissimo tra Wing II e Wing IV.

**K:** Grazie mille Richard...oops, vostra Maestà!

## IL SIGNORE DI BRITANNIA

Ma chi è sto Lord British? Per quei due o tre di voi che non sapessero di chi si sto parlando, ecco una breve risposta alla domanda. Richard Garriott, alias Lord British, è il creatore della più famosa e apprezzata serie di giochi di ruolo per computer mai realizzata, Ultima. Il suo soprannome deriva dal suo accento inglese, dovuto alla provenienza dei genitori, e gli fu affibbiato dagli amici da ragazzo. La sua passione per l'informatica lo portò a programmare da solo i primi tre titoli della serie ambientata in un mondo parallelo chiamato Britannia, dal nome del suo sovrano, Lord British, e a fondare la Origin, oggi nota in tutto il mondo con il suo motto "We create worlds". Mai slogan fu più azzeccato, in quanto Garriott è riuscito, con i suoi collaboratori, a fare vivere a migliaia e migliaia di giocatori di tutta la Terra avventure entusiasmanti con prodotti di altissimo livello. Citiamo qui la saga di Wing Commander, Privateer, Crusader, System Shock come alcuni esempi



### ULTIMA ONLINE: UN VERO E PROPRIO MONDO ALTERNATIVO

Si parla ormai da molto tempo di Ultima Online, come del primo gioco "online" realmente appositamente ideato per permettere agli appassionati di vivere non altri giochi, ma vere e proprie avventure nel mondo fantasy ideato da Richard Garriott.

Ora siamo molto vicini al momento in cui tutti i possessori di un modem potranno mettersi nei panni di un altro eroe virtuale in una taverna di Britannia, per scambiarsi opinioni sui prezzi dei reagenti, magari o per accordarsi sul gruppo di amiche le proprie forze per sconfiggere il drago malvagio.

In primavera infatti dovrebbe uscire il CD-ROM che costituirà la chiave di accesso alla nuova frontiera dei giochi online: vedremo quali sono le informazioni finora trapelate su questo che, senza ombra di dubbio, sarà uno dei prodotti più interessanti del 1997.

### DATI TECNICI

Come potete vedere dalle splendide foto di queste pagine, la grafica di Ultima Online è superba. Il nuovo motore del gioco, sviluppato da zero nonostante le somiglianze con Ultima VIII, permette di godere appieno di una SVGA a 42000 colori, con una visuale isometrica di più di 180° (allo stesso livello di Pagan). Per quanto riguarda le caratteristiche hardware, la versione beta richiede un 486DX4-75 e 8 MB di RAM, oltre ovviamente al collegamento in rete.

### IL SISTEMA DI GIOCO

L'interfaccia rimane identica a quella di Ultima VII e VIII, molto comoda, con tutte le operazioni condotte via mouse: il tasto destro controlla il movimento e le azioni comandate, il sinistro serve per

combattimenti e per interagire con il mondo circostante. Come in Pagan, i punti esperienza sono stati sostituiti da abilità (skills) che migliorano quanto più vengono usate; per evitare squilibri durante il gioco, i programmatori hanno eliminato i livelli di esperienza tipici dei giochi di ruolo, e hanno inoltre reso impossibile che un personaggio possa specializzarsi in più di una dozzina di abilità contemporaneamente. In altre parole, se si smette di usare una data skill, il suo punteggio valerà inevitabilmente le abilità saranno le più disparate, da quelle più tipiche del combattimento ad altre correlate ad attività pacifiche. Tutto ciò permetterà di interagire nel modo più completo con i mondi e con i suoi

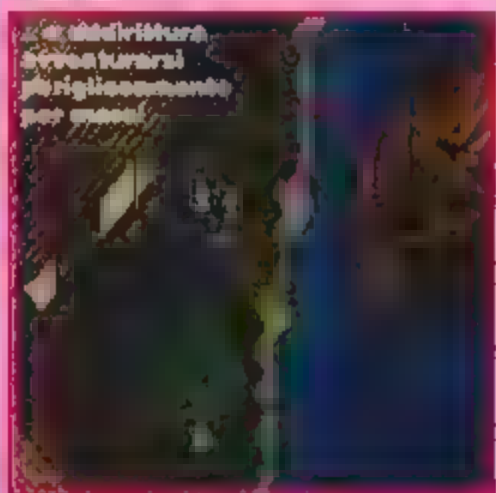






abitanti, sorvegliando liberamente come costruita e caratterizzata il proprio alter ego. Anche il sistema degli incantesimi incalca quello dei precedenti. L'anima con gli otto cerchi (veri) di magia e reagenti, ma lo stesso incantesimo potrà avere effetti diversi a seconda del luogo dove verrà utilizzato.

Il problema della costituzione di gruppi di avventurieri sicuramente l'elemento più interessante per un gioco di questo tipo è stato risolto in modo originale: esisteranno due tipi di aggregazione: group mode e il follow mode. Nel primo si manterrà il controllo con il clic del proprio personaggio, ma si divideranno l'esperienza e i meriti con i compagni d'avventura; nel secondo si eviterà il problema del movimento, automaticamente seguendo il leader del gruppo. Il problema sul combattimento per evitare disparità di velocità dovute alle differenze tra processori o modelli, i tempi dei combattimenti saranno decisi dal gioco stesso.



## IL MONDO

L'ambientazione del mondo è sempre stata un punto d'orgoglio della serie di Morrowind e in questa la massima non cambierà. Anzi, stavolta vi offre sembrare proprio tutto un grande mondo e dotato di veri e propri sottosistemi: un'isola che può essere modificata dalle



azioni dei giocatori. Le reazioni potranno essere nascoste e potranno andare da uno smodato sviluppo di una particolare specie animale, in seguito allo sterminio dei suoi predatori naturali, a variazioni del mercato di un dato prodotto determinate da commerci e banditismo. Anzi, queste si sovrapporranno missioni caratteristiche di un gioco fantasy epico come Morrowind, con uno scontro di fondo tra Lord British e un nemico mortale, nel quale si potrà scegliere da che parte stare, e altre quest secondarie, ma non meno appassionanti, con zone di difficile accessibilità, artefatti magici unici e mostri da combattere. Le città rappresenteranno dei porti sicuri

dove si aggiornerà quando si termina il collegamento, ma se si è in possesso di oggetti importanti e si decide di viaggiare per un po' di tempo, essi ritorneranno in gioco a disposizione di altri coraggiosi avventurieri. La storia che si svilupperà non avrà particolari limiti, come saghe del passato, per cui non una volta o non potrà congedarsi, non si preoccupi e attenda pure. Ultima IX si perde a suonare la grande esperienza MORROWIND.



## MANIACI DI WING COMMANDER

Con Wing Commander V secondo quanto afferma lo stesso Garriott, prenderà via una nuova saga, composta da due-quattro titoli tra loro collegati. La fusione tra gli intermezzi filmati e le fasi di gioco propriamente dette sarà più stretta. Il peso delle proprie azioni sul lo svolgersi della trama sarà senz'altro maggiore. Wing V è ancora molto lontano nel tempo (In effetti non è possibile trovare alcuna immagine a riguardo su Internet), ma c'è una notizia che potrà comunque far contenti i fan di Maniac: è in programma uno spin-off dal titolo di Maniac Missions, centrato proprio sulla figura del personaggio degli ultimi due capitoli della saga, interpretato da Tom Wilson.



**È USCITO AR'KRITZ L'INTRUSO!**

# TUTTI I DETTAGLI A PAG. 48.

Questa pagina proprio non ci bastava per farti vedere tutte le incredibili



caratteristiche di Ar'Kritz: le sue scenografie interamente sviluppate in 3D,

le sue animazioni a 60 frame al secondo (anche su PC 486 DX2/66!) ma, soprattutto, la sua durata: oltre 200 livelli di gioco, ognuno giocabile in ben 4 modi diversi. Allora, leggi tutto



l'articolo. Non solo scoprirai uno dei nuovi, entusiasmanti titoli CD Line, ma anche un ottimo motivo per fare un salto nel tuo PC Shop di fiducia



**MULTIMEDIA MA VERO.**

## **IL PRIMO PLATFORM 3D CON MINIMO 60 ORE DI GIOCO.**

MEDIUM TALIA SPA, DIV. CD LINE, VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02 89405533 - FAX 02 89404331





Grande è questo suo sviluppo: per il motore grafico, fondamentale il motore 3D di Ultima IX; i disegni del mondo sono strutture tridimensionali di base, e il motore 3D si occupa poi di renderle animando in tempo le texture degli oggetti in scena reale.



## ASCENSIONE A ULTIMA IX

Come potete leggere nell'intervista, occorrerà aspettare ancora molto per poter giocare a Ultima X Ascension, ma sono già disponibili alcune succosissime anticipazioni che vado di volata a illustrarvi.

## LA STORIA

Mi sembra obbligatorio cominciare con questo argomento, anche se è quello su cui si hanno meno informazioni. Con Ascension si concluderà la trilogia dei Guardiani, presumibilmente con la sua sconfitta definitiva. Secondo Lord British tutti gli sospesi della storia dell'Avatar verranno riannodati in modo da permettere a Garriott e ai suoi collaboratori di cominciare a progettare Ultima X nella più completa libertà. Dopo Ultima IX infatti Avatar non sarà più personaggio controllato dal giocatore, pur rimanendo una delle entità presenti nel gioco.

## DETTAGLI

E' questa la parola d'ordine per gli sviluppatori di Ultima IX: dall'attenzione per la caratterizzazione minuziosa dei personaggi da incontrare ai più piccoli

oggetti che si potranno trovare nella cucina di una casa. Tutto sarà preparato nei minimi particolari per rispondere a quelle esigenze fondamentali di novità e interattività. Ogni oggetto sarà realizzato in grafica polygonale 3D senza texture ripetitive e sarà animato al 100%. Ogni luogo avrà la sua atmosfera caratteristica con architetture specifiche per ogni città e la possibilità di muovere la visuale 3D per ammirare da ogni lato ogni probro particolare. Ancora più che in Ultima VII, i personaggi saranno caratterizzati a fondo e condurranno la partita indipendente in un mondo che sui giochi son attività in tempo reale.

## IL SISTEMA DI GIOCO

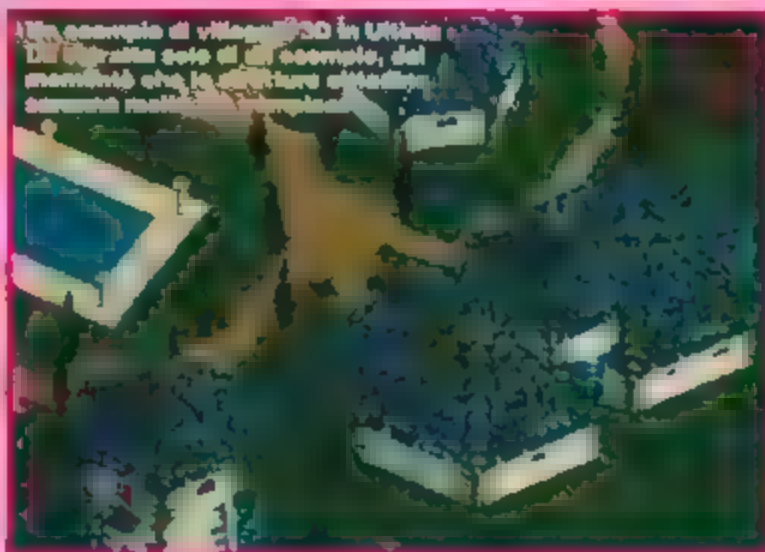
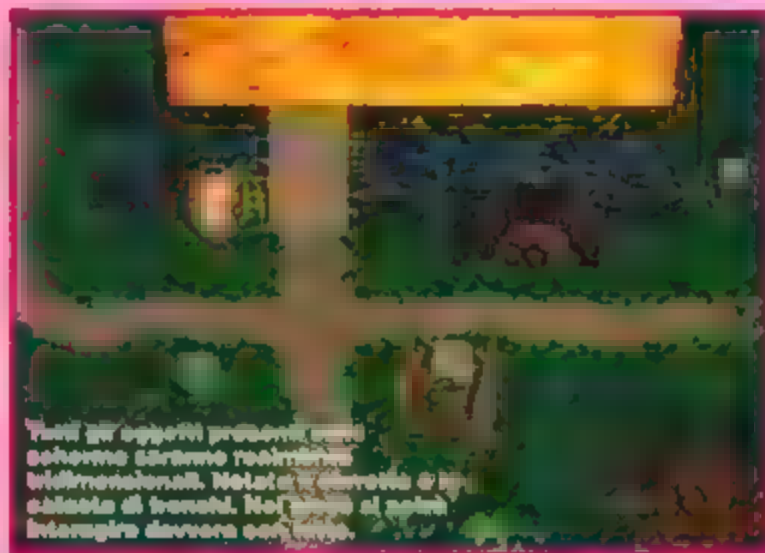
Come in Ultima VII, l'avanzamento in esperienza del personaggio sarà misurato attraverso skill, che miglioreranno con l'uso. I combattimenti saranno in tempo reale, all'inizio dello scontro sarà possibile fissare una strategia, ma se le cose vanno male si potrà intervenire per modificarla in qualunque momento. L'uso della magia carica vecchi schemi, ma in alcuni punti bisognerà ricorrere alla magia di Pagari, non spaventatevi, però, per giocare ad Ascension non sarà necessario aver giocato ai precedenti Ultima! Una curiosità: la mezza di spostamenti in Britannia, sono da includere anche possenti draghi volanti!

## NOTE CONCLUSIVE

E' opportuno sottolineare che, se siete dei vecchi fan di Ultima, di vivere in Ascension come os ripercorrere il passato, così come potrete di nuovo assistere in gruppo con i vostri vecchi amici Lord British, Lord Shamino, Tutti insieme, anche a una volta nel mondo di Dupre.

## GRAFICA E VISUALE

La visuale in terza persona è a schermo intero con un punto di vista più dal basso, come si è detto, non a possibilità di ruotare a piacere il punto di vista. Sarà inoltre introdotta una funzione di zoom per la camera, per avere una vista d'insieme della camera o di un dettaglio. Tutto, però, richiederà un hardware al di sopra di un P50, se non di un P90 con 6 Mb di RAM per far girare la grafica SVGA con colori a 16 bit.





ANTEPRIMA

# DARK EARTH

DI LUCA FASSINA

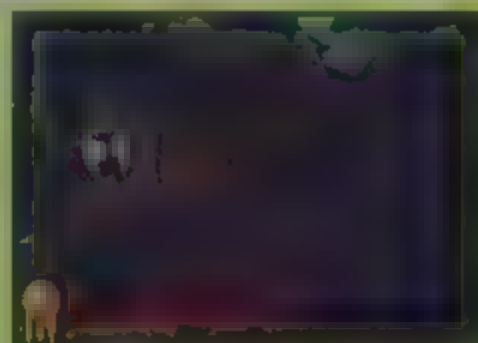
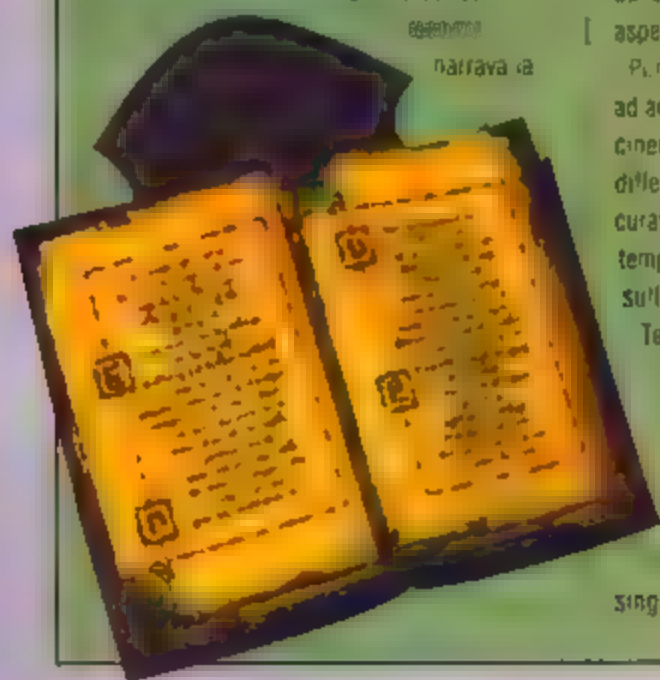
**I**l Mondo Oscuro in cui potremmo benissimo incontrare le invenzioni di Giulio Verne è ormai vicino. Se siete pronti ad affrontare la Religione Onnipresente, allora siete pronti per Dark Earth!

**Il Mondo Oscuro in cui potremmo benissimo incontrare le invenzioni di Giulio Verne è ormai vicino.**

K numero 88 settembre '96 presentiamo Dark Earth. In una Terra futurista de l'anno 2000-e-qualcosa l'ecosistema è irrimediabilmente compromesso dal passaggio di una cometa. Un panorama molto gotico, oscuro, con improvvise flashate di luce, che vive un'atmosfera geniale.

K numero 89 ottobre

racconta  
narrativa



fine della Terra e la nascita di una nuova civiltà che deve adattarsi a un mondo in cui flora e fauna sono molto cambiate, divenendo decisamente pericolose.

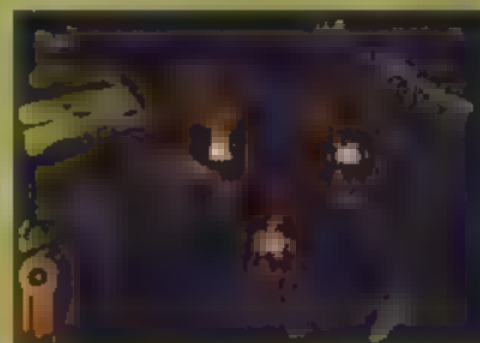
K numero 93. OGGI, dopo tre anni da l'inizio dei lavori, finalmente a Bordeaux stanno tirando tutti i fili e Dark Earth si appresta a diventare il miglior gioco di primavera.

In questi ultimi mesi la Mindscape ha concentrato l'attenzione su alcuni precisi aspetti di Dark Earth. Sono stati aumentati i punti di vista delle varie scene, mate si no ad arrivare a la resa dei veri e propri cinematografici con dieci punti-visuali differenti per una sola scena. Estremamente curati gli effetti di luce che si modificano in tempo reale plasmandosi sulle superfici e sulle oscure figure che si muovono sulla Terra buia. Tutte le location di gioco sono state studiate in simultanea per avere scenari omogenei come illuminazione e paesaggio affinché non stonassero nel complesso generale. Grande attenzione anche sui Personaggi: oltre cento incontri tutti unici e caratterizzati singolarmente per grafica e animazione. Ogni

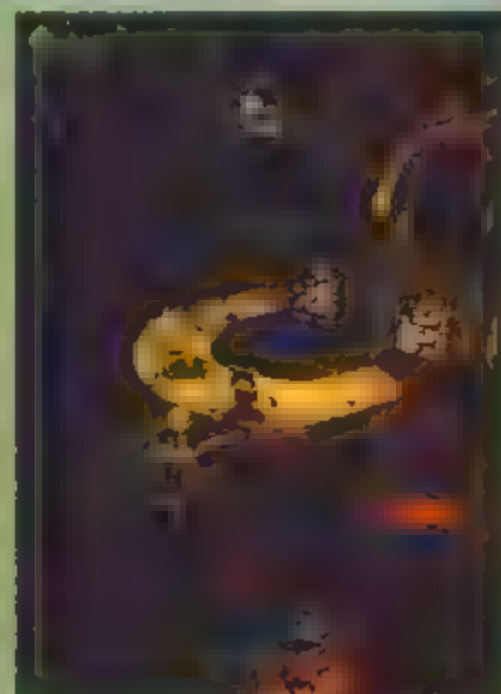
persona è stata creata da decine di disegni e moltissime animazioni (con un massimo di un milione per il personaggio principale). Tutti gli incontri risulteranno in questo modo molto realistici, personali e tratti somati ci sono ogni volta tutti da scoprire. Grande attenzione per i costumi, curati a tal punto che molti e tessuti appaiono simili a quelli veri. Durante i dialoghi si vedono addirittura persone che gestiscono. Ottimi anche i combattimenti, che

*Il mondo oscuro in cui potremmo benissimo incontrare le invenzioni di Giulio Verne è ormai vicino. Se siete pronti ad affrontare la Religione Onnipresente, allora siete pronti per Dark Earth!*

sono estremamente vari e differenti a seconda dell'arma utilizzata: strumenti più maneggevoli e leggeri daranno luogo a







combattimenti agili e veloci: più le armi saranno pesanti e ingombranti, più i lottatori si muoveranno con difficoltà. La Mindscape ha anche progettato un nuovo programma chiamato Global Motion che accoppiato a Motion Capture ha dato grandi risultati. Ma tanto lavoro grafico e pittorico necessitava di un altrettanto forte supporto sonoro. È stato incaricato delle musiche l'artista Moby, che ha visionato tutte le scene per creare una vera e propria colonna sonora che si adattasse allo svolgimento della trama: una decina di temi musicali che, piano piano, si incrociano. Anche il Motore è stato fatto oggetto di accurate analisi: il software è stato

appositamente modificato per il riconoscimento di nuove schede grafiche. Il tutto per accelerare la velocità e la fluidità dei movimenti, in modo che tutti gli utenti possano godere di una certa facilità di gioco e non venga privilegiato - come al solito - chi ha una macchina più potente. Quattro i Silicon Graphics utilizzati ad oggi per realizzare i filmati delle sequenze non interattive che si basano sul meticoloso storyboard di Sylvain Doucet. Le immagini finali avranno una risoluzione finale di 640x480 a 65.000 colori. L'uscita di Dark Earth è ormai prevista per la fine del mese di aprile '97: se poi esce prima, meglio per tutti!





**negozzi**

**angolo via X Giornate**



# PC CD ROM

1

Handwritten manuscript page with four columns of text in a Gothic script. The text is written on parchment and includes various abbreviations and symbols. The page is numbered '1' in the top left corner.



# PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA TEL. 02 / 29524256 consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card



negozi

**ROMA**  
via degli SCIPIONI 109  
Metro Ottaviano  
quartiere Prati

**MONZA (MI)**  
via CAIROLI 5  
angolo corso Milano

**LUGANO (CH)**  
q.re MAGHETTI 20

Un sempre esclusivo mondo di originali!



prezzi comprendono IVA  
PERSONE FISCALI



# CUED-UP

DI DEREK DELA FUENTE

**I**l biliardo è uno dei giochi più diffusi al mondo. Per questo motivo sono un'infinità i tentativi di riproduzione su computer, in modo da permettere agli appassionati di portarsi a casa il tanto amato tavolo verde. In occasione della prossima pubblicazione di Cued-Up della NMS - il gioco che sembra poter spazzare via la concorrenza in campo di biliardo all'americana - il nostro Derek ha scambiato quattro chiacchiere con Alex Rutter, il produttore del gioco, in modo da svelarne in anteprima per K tutti i suoi segreti.

Dato che lo snooker e il pool non sono popolari proprio allo stesso modo in tutte le nazioni, l'NMS e la BMG hanno deciso di dare vita a un unico gioco che presenti ambedue le varianti e una serie di innovazioni che conferiscono al gioco un interesse particolare. In Cued-Up possiamo trovare 6 tipi differenti di gioco: campi inglesi e americani di snooker e pool con le versioni a 9 o a 8 palle e altri sei campi a sorpresa molto particolari tra i quali potrete trovare anche un campo frangolarini: vediamo quali saranno le altre caratteristiche di questo gioco. "Cued-Up girerà sia in alta che in bassa risoluzione

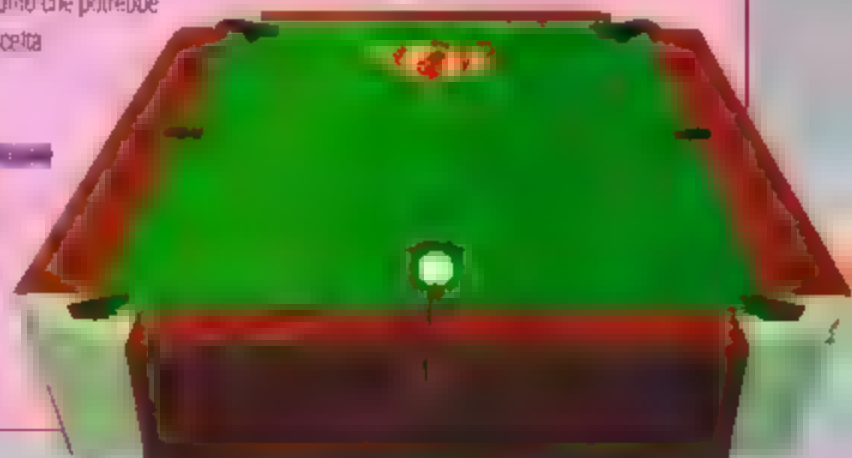


ed è stato concepito per cercare di riprodurre le vere sensazioni che si provano nel corso di una partita" ha detto il produttore Alex Rutter. "Le visuali che permette il gioco sono in tutto e per tutto simili a quelle che otterreste giocando realmente a snooker o pool: la prospettiva del tavolo è accuratissima e viene rispettata anche la velocità della palla: la dimensione del tavolo e l'inerzia dei colpi. Il giocatore può scegliere tra un'infinità di tiro a punto che potrebbe quasi sentirsi un imbarazzo nella scelta.

**K.** Cosa mi puoi dire  
sull'antichissima tradizione  
del biliardo?

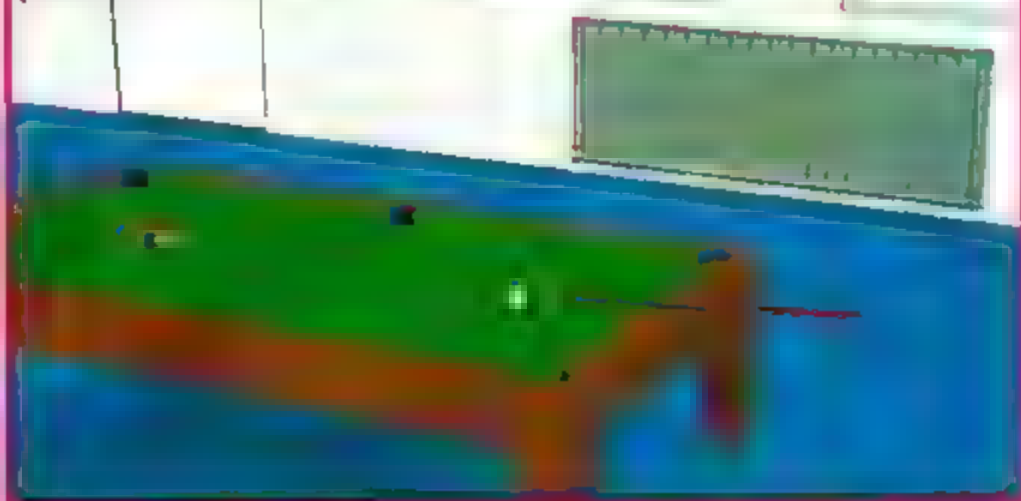
"È eccezionale e non finirei mai di delirare come la migliore mai creata fino a oggi. Ci è voluto moltissimo tempo per riuscire a crearla, ma posso dire che è

veramente incredibile. Per dare vita a Cued-Up abbiamo passato moltissimo tempo a fare ricerche di ogni tipo, misurando un'infinità di tavoli e giocando anche ad altri giochi come l'Archer Maclean Pool e allo Snooker di Jimmy White. Ma anche se si tratta di due ottimi giochi, entrambi mancavano di quel realismo che stavamo cercando".





**Pronti a "spaccare"?**  
Un buon colpo ben assestato può mettere palle in buca!

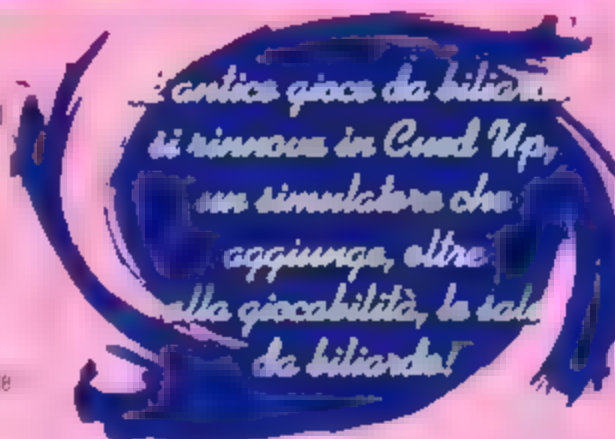


## K: Come avete fatto per migliorare questo punto particolare?

"Per ottenere il giusto realismo, abbiamo cercato di eliminare tutti quegli aiuti che generalmente si trovano negli altri giochi in materia. Per questo motivo posso dire che Cued-Up è il primo vero simulatore di snooker e pool in commercio. Molta gente considera l'Archer Maclean come il miglior simulatore in circolazione, ma noi lo abbiamo migliorato largamente basandoci sulla realtà e sulle sensazioni del gioco vero. Non c'è ragione di pubblicare un nuovo gioco se questo non va a migliorare quelli già esistenti. Non credo che qualcuno abbia mai pensato di riprodurre fedelmente lo spessore e le caratteristiche di rimbalzo dei cuscini del perimetro del tavolo. Ma, soprattutto, credo che per testare veramente un gioco di questo tipo non ci sia modo migliore che far giocare un professionista. E questo è esattamente ciò che abbiamo fatto. L'unico modo di migliorare le cose, a mio parere, è chiedere il parere di un esperto sia sul tuo prodotto che sugli altri, in modo da non ripetere gli stessi errori".

## K: In che modo avete ambientato i tavoli da gioco?

"Per dare quel tocco di 'realità' in più, abbiamo pensato di prestare una particolare attenzione anche all'ambiente in cui inserire i tavoli da gioco, sfruttando fondi tratti da veri club e musiche di sottofondo adeguate. Lo Snooker e il Pool in realtà sono dei giochi semplicissimi, perché non si deve fare altro che colpire una palla per mandarla in buca; di conseguenza abbiamo cercato di rispettare le sue caratteristiche di base, cercando semplicemente di non semplificarlo ulteriormente per aiutare i giocatori".



## K: Qual è il punto di qualità?

"La grafica 3D di Cued-Up è accettata in ogni particolare: si può persino girare attorno al tavolo tenendo bloccata la stecca, in modo da vedere la palla sotto le più disparate angolazioni. Un'altra

grossa innovazione è la la visuale in prima persona del tiro, che ripropone alla perfezione la sensazione di giocare realmente una partita a stecca. Ovviamente si può anche scegliere di vedere il campo dall'alto, in modo da sfruttare una visuale più comoda, ma comunque il modo in cui la palla reagirà al colpo resterà assolutamente simile alla realtà: colpo d'occhio e la sensibilità sono gli ingredienti principali per riuscire in questo gioco: esperienza a parte, ovviamente".

## K: Quanta tempo ci è voluto per mettere a punto Cued-Up?

"Per finire le lavorazioni su Cued-Up ci sono voluti oltre 18 mesi, un tempo enorme se si considera che questo tipo di gioco viene normalmente ritenuto piuttosto semplice e limitato graficamente, ma con così tante stanze come fondali e così tanti tavoli da gioco differenti, abbiamo dovuto lavorare moltissimo".

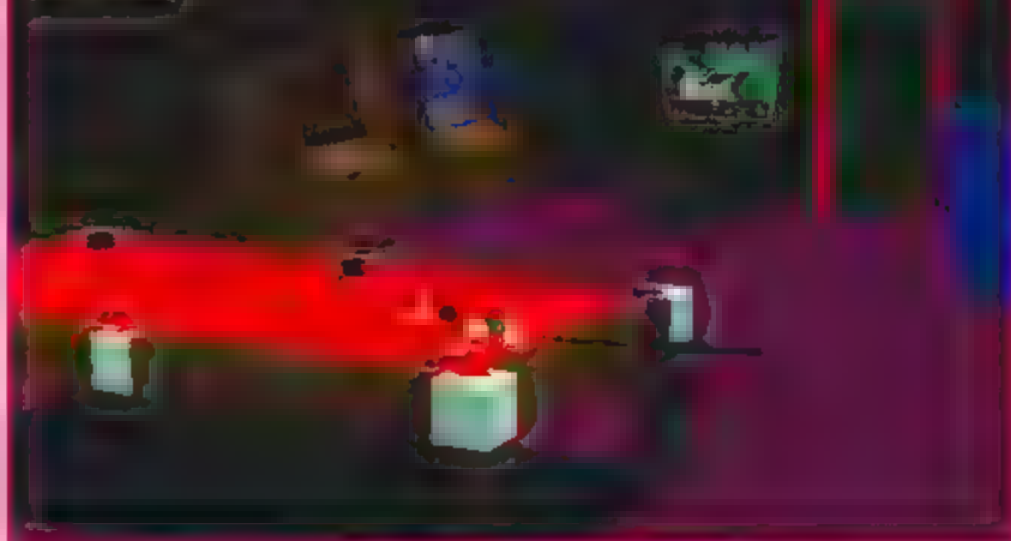
## K: Quale pensi sia il punto forte di Cued-Up?

Personalmente ritengo che una delle caratteristiche migliori del gioco sia il suo sistema di controllo sul tiro, nel quale il giocatore è assolutamente libero di decidere la potenza del tiro e la posizione in cui compiere la paria.

Sfruttando alcune tecniche è addirittura possibile "taggare" il colpo in modo che la palla acquisisca un effetto particolare.

Per finire, Cued-Up fornisce tutta una serie di opzioni interessanti come i replay del tiro, i punteggi e differenti visuali. In definitiva crediamo che si tratti veramente di un grosso passo in avanti nella simulazione di biliardo.

**Mancherebbe una bella biendena che ci ammicca da lontano e da vicino!**





# MASS DESTRUCTION

DI DEREK DELA FUENTE

**D**opo che le software house si sono date battaglia per un po' di tempo per dare vita a giochi sempre più perfetti ma, di conseguenza, più complicati e poco immediati, la NMS ha deciso di tornare indietro nel tempo, creando un videogame a metà tra lo strategico e lo sparatutto dall'immediata giocabilità.

Il nostro Derek Dela Fuente è andato negli uffici della NMS per scoprire tutti i segreti di Mass Destruction... un nome che è già tutto un programma!

A prima vista questo Mass Destruction sembra molto una riedizione di un gioco d'azione alla Jung e Desert Strike: voi sarete alla guida di un carro armato (ce ne sono tre) e la vostra disposizione è naturalmente avere una missione da compiere. All'inizio di ogni livello vi verrà fatto un briefing completo degli obiettivi della missione, al traverso un testo e alcune sequenze filmate. Dopodiché potrete portarvi all'interno del vostro carro armato e sarete pronti per partire. Ogni missione propone due obiettivi: uno



Ad un posto di blocco ci stanno "spaccando". Notate l'ovino in basso a sinistra... ci sparerà!



primario, completamente della missione stessa, e uno secondario che prevede il

salvataggio di gruppi di soldati o di prigionieri. L'idea che sia alla base del gioco, quindi è quella di distruggere — più possibile — e se vi sentite di buon cuore, anche ricercare gli obiettivi secondari. La visuale che caratterizza



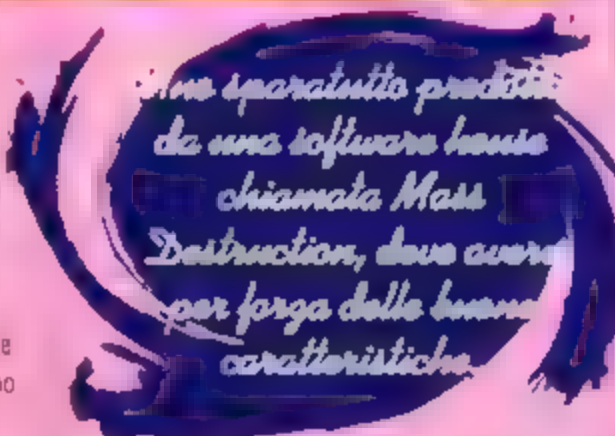
Un lampo accecante illumina lo scenario di guerra. Il nostro mezzo è stato battuto.





Grazie a una buona copertura, ci apprestiamo a conquistare la base nemica.

Mass Destruction è una prospettiva dal alto particolarmente efficace per avere sotto controllo l'intero campo di gioco. Il campo attraverso cui vi muovete è abbastanza ampio ma il fatto di poter passare velocemente dalla visuale di campo a quella della mappa vi aiuterà moltissimo per capire con precisione dove vi trovate esattamente e dove sono localizzati gli obiettivi che dovrete raggiungere. Attenzione però, perché sulla mappa non sono riportati tutti gli obiettivi di conseguenza dovrete a marciare di pazienza e cercare in lungo e in largo per tutto il territorio visto in questo modo. Mass Destruction potrebbe sembrare un gioco piuttosto modesto se paragonato a mostri sacri della strategia come Command and Conquer o di azione come Doom, ma Alex Rutter, produttore della NMS, la casa che ha dato vita a Mass Destruction, ha voluto spiegare che l'idea di base era quella di fornire al giocatore un gioco di vertente e di azione che non presentasse tutti i problemi relativi alla presenza di una abilità strategica notevole. "Questo è un gioco che vi permette di divertirvi fin dal primo minuto" ha detto Rutter. "Se avessimo deciso di introdurre troppi aiuti per esempio inserendo nella mappa la localizzazione di tutti gli obiettivi da raggiungere probabilmente il giocatore si sarebbe sentito preso in giro. Credo invece che siamo riusciti a creare un buon compromesso tra il gioco d'azione e quello di strategia. Ok, c'è una mappa strategica ma il giocatore deve comunque utilizzare il suo buon senso e il suo intuito per riuscire a raggiungere e identificare gli obiettivi della missione. Il nostro scopo principale era quello di creare un gioco che possedesse una curva d'interesse molto



*Una speratutto prodotto da una software house chiamata Mass Destruction, dove avere per forza delle buone caratteristiche.*

ampia in modo che il giocatore si senta spronato a giocare a Mass Destruction per molto tempo. Per questo motivo abbiamo pensato di rendere lo svolgimento delle missioni sempre più complicato man mano che si va avanti con l'aggiunta di azione e di elementi da scoprire. Sono veramente un numero di cose che vanno scoperte in Mass Destruction. Come tutti avranno potuto immaginare la prima cosa da

ricercare sarà anche la più importante perché quelle fornite all'inizio della missione finiranno molto presto. Infatti naturalmente dovrete anche agire in modo da non subire troppi danni perché la vostra dispozione avere una sola vita. Quando completate un vero gioco verrà automaticamente salvato in modo che in caso di morte non dovrete cominciare tutto da capo. Dal punto di vista grafico Mass Destruction può vantare alcune tendenze grafiche e estetiche che lo rendono sicuramente affascinante. In più si è prestata una grande attenzione al dettaglio degli elementi grafici, potete godere degli splendidi dettagli anche su altri dettagli simili. Dal punto di vista del gameplay la dispozione non è che un imbarazzo della scelta in realtà ce ne sono 16 ma ogni uno di loro è formato da altrettante schermate di conseguenza per completezza e ogni vero non è vuoto meno di uno. Per aggiungere ancora un po' di pepe Mass Destruction conta anche un certo numero di veri segreti nei quali potrete trovare anche delle nuove armi per potenziare il vostro carro armato. Nessun punto che potete vedere sulla mappa è inutile nel senso che ovunque vi recliniate sarete sempre coinvolti in qualche azione minima e una cosa che aiuterà ancora più il divertimento del gioco. Per concludere tutte le azioni si potranno svolgere su quattro differenti scenari a seconda che scegliate di giocare in campagna in città nel deserto o sul ghiaccio. Ovviamente ogni terreno comporterà degli effetti tipici sull'andamento del vostro carro armato aumentando in alcuni casi la difficoltà del gioco stesso. In breve Mass Destruction non è assolutamente un gioco inutile e freddo ma un ottimo esempio di azione e divertimento.



Anche questo palazzo è stato rasato al suolo...



# CONQUEST EARTH

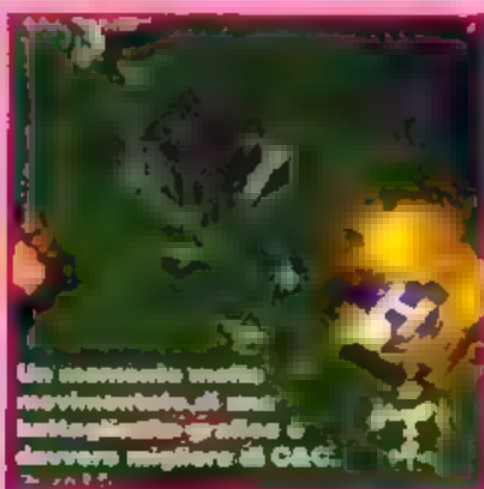
*Un gioco creato dagli*  
DI DEKEK DELA FUENTE

**D**opo aver passato 4 ore a visionare Conquest Earth a stretto contatto con il team di sviluppo di questo progetto, bisogna ammettere che questo gioco saprà catturare l'attenzione del più avido videoggiocatore...

## CONQUEST EARTH - SCENARIO - IDEA DEL GIOCO

L'anno 2050 è il programma di difesa stellare delle Nazioni Unite è completamente funzionante orbitando la Terra nel suo marlo protettivo. A causa di questo tutti gli eserciti e i militari sono stati depositi creando un clima di pace globale. L'anno precedente gli umani cominciano un altro di aggressione mandando la sonda spaziale Garmeo su Marte un pianeta da sempre considerato inabitabile perché gassoso. Questo basta perché i Giovinetti abitanti del pianeta vedendo questa sonda entrare nel loro mondo portando con sé microbi a loro sconosciuti che infettano e li uccidono esclamano: "Chi sono questi aggressori?" Inizia così la loro vendetta contro questi invasori: gli umani per appunto. Cominciano così a strappare il sistema di protezione stellare delle Nazioni Unite (sequenza visibile in FMV) attaccando di seguito la Terra stessa. Ora per loro la Terra è un pianeta nuovo con differenti sostanze per questi esseri costituiti principalmente di silicio.

Quando atterrano sulla Terra, scoprono che possono imparare nuove tecniche a differenza della maggior parte dei giochi dove le differenze fra le due razioni

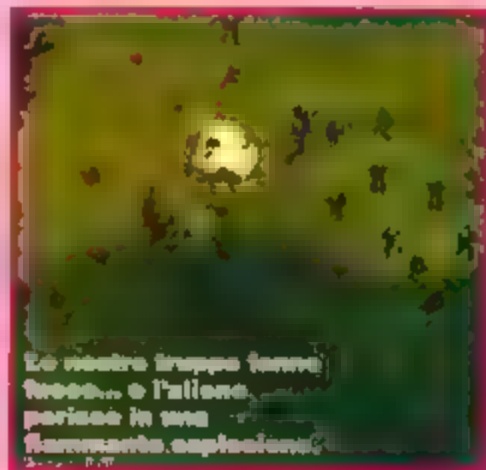


sono minime. In Conquest Earth usare gli alieni o gli umani è tutto il verso. Gli alieni scoprono molte risorse, possono imparare tecniche di mischia e di trasformazione in diversi oggetti. Dal punto di vista umano invece la situazione è ben più grigia: dopo 50 anni di navicella marcia la soluzione è quella di investire nella ricerca di nuove armi per adeguarsi alle nuove esigenze: attualmente gli armamenti sono quelli della Seconda guerra mondiale.

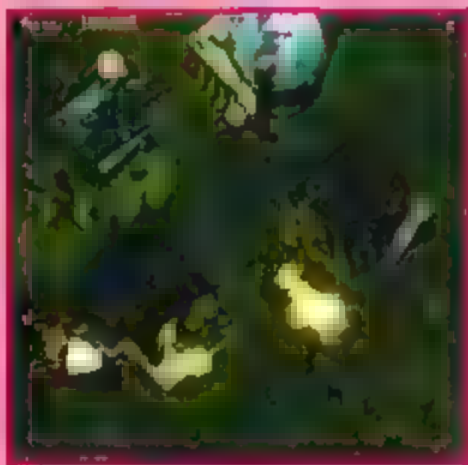
Vedendola da due punti di vista abbiamo una grafica superiore a qualsiasi gioco mai visto prima. Bellissime esplosioni, sequenze in FMV per aiutare a capire il proseguimento della trama, una vasta infinita di effetti speciali come spaccature nel terreno, cadaveri sullo sfondo, tracce di pneumatici ecc. La presentazione è a 65.000 colori, mai vista nei titoli che hai menzionato. L'impatto iniziale che si ha vedendo il gioco è più sensazionale fra quelli oggi in circolazione. Si possono vedere ombre di astronavi che passano sullo sfondo, fumo che proviene dai carri armati, gradua e oscuramento del cielo quando cala la notte, la polvere alzata dalle ruote in movimento, persino nuovi effetti di luce che portano in una dimensione del tutto nuova. Ogni cosa è stata esaltata per funzionare

perfettamente su un P 100 con 30 Mega di RAM, benché possa funzionare con requisiti anche inferiori. Più che mirare i giocatori con macchine potenti vogliamo che i possessori di buone macchine vedano le stelle. Chi possiede ancora macchine inferiori potrà comunque usufruire di un prodotto migliore di quelli che abbiano mai avuto, semplicemente disattivando le animazioni. Il sistema GODE caricherà con una qualità migliore di sprite tutto quello che salverà la RAM (Eamor Barr).

Ovviamente abbiamo osservato a lungo Command & Conquer spremendoci le meningi per vedere cosa mancasse. Tutti quanti apprezziamo questo gioco, ma non ce ne può essere più ora. Non vorremmo sembrare duri, ma un anno per far uscire Red Alert mi sembra molto per quelle che sembrano solo piccole migliorie. Una pecca di C&C è il sistema di controllo. Non mi piace la maniera in cui il computer decide che si debbano muovere i soldati, le direzioni che devono prendere. In Conquest Earth il controllo totale dei personaggi a 360° così non si è limitato nelle direzioni di movimento. Le animazioni sono molto più dettagliate e anche la grafica si presenta meglio. Persino i nostri sprites sono 4 volte più grandi di quelli







**Sopra:** l'attacco a un fortino (notate le esplosioni molto dettagliate).  
**Sotto:** un attacco dietro una collinetta ci permette di nebulizzare un noioso nemico alieno.



devia Westwood. Non sempre più grande significa migliore, in questo caso, però, è proprio così. In CE, inoltre, la distinzione così netta tra gli umani e gli alieni rende necessaria una più massiccia dose di strategia. Questo perché ognuna del e due parti possiede caratteristiche molto differenti tra loro. Tra cui differenti modalità di costruzione degli edifici e differenti modalità di movimento. Abbiamo portato tutto al massimo livello. Se si decide di giocare con gli alieni, per esempio, tutta l'iconografia dei palinsesti avrà un aspetto "alieno": dai caratteri alfabetici alle cornici, tutto avrà un aspetto "marziano". Tutto ciò che c'è di buono nel gioco è stato massimizzato, come accennavo prima a proposito del movimento, per esempio, sarà possibile scegliere differenti waypoints per far attaccare l'obiettivo da nostri soldati da ogni angolazione possibile. Si avrà la possibilità di mandare unità in ricognizione, costruire edifici, senza per questo perdere di vista l'andamento globale del conflitto. Non c'è niente di peggio che mandare un carro armato in avanscoperta, cominciare a costruire un edificio e scoprire poi che il nostro carro è andato distrutto. In CE ci sono speciali finestre di puntamento che ci mostrano il vivo dell'azione pur essendo noi impegnati

in un'altra parte dello schermo; c'è anche la possibilità di spostarsi molto rapidamente da una parte all'altra del campo di battaglia. Non vi si presenterà mai un scena del tipo "E' morto e non ne sapevo nulla!" (Stewart Green).

"Conquest Earth fa tutto quello che la Command & Conquer e lo fa meglio e più in grande. Un altro inconveniente che ci hanno riferito a proposito di C&C è che è troppo lineare: ecco le tue truppe, muovili con più armamentario che puoi lungo un certo percorso e, raggiunto l'obiettivo, dai battaglia. Noi abbiamo fatto in modo che ogni uomo abbia abilità particolari: non si mandano soldati contro i carri armati - verrebbero massacrati - ci si mandano gli aerei anticarro. Si usano le truppe appiedate laddove i mezzi meccanici hanno difficoltà a muoversi. Tutto viene presentato con i suoi lati positivi e negativi. E' un gioco molto "aperto" con tantissime opzioni di sponibili ad ogni livello" (Eamon). "Il metodo di raggruppamento è molto importante: in C&C si possono selezionare solo 100 unità e in di più non è possibile muoversi. Alcune locazioni sono selezionabili ma non raggiungibili. Una cosa che abbiamo voluto è che il giocatore non si annoiasse a causa delle limitazioni: così, in CE è possibile selezionare tutte le unità che vogliamo e muoverle lungo le traiettorie che più ci piacciono. Muoversi da un punto all'altro è importante e ci sono cinque livelli di movimento all'interno dei codici che controllano e ricontrollano il movimento.

Il movimento è anche dotato di due modalità: caccia e pattugliamento, ognuna delle quali possiede diversi parametri. Tutte le modalità hanno superato i test raggiungendo sempre gli obiettivi" (SG). Stewart ci parla del GODS (Game Oriented Design System). "Piuttosto che utilizzare la sorta formula secondo la quale un gioco viene creato per una macchina con caratteristiche specifiche, abbiamo creato una libreria di drivers che rendono l'utilizzo di diversi componenti più facile. Questo ci dà la possibilità di creare un gioco che, avendo un codice di utilizzo più immediato, ci consente di applicare quelle piccole modifiche che rendono un gioco "speciale". Questo è quello che cattura l'attenzione del utente durante il gioco.

"Questo è un gioco che vi permette di divertirvi fin dal primo minuto" ha detto Rutter. "Se avessimo deciso di introdurre troppi aiuti, per esempio inserendo nella mappa la locazione precisa di tutti gli obiettivi da raggiungere, probabilmente il giocatore si sarebbe sentito preso in giro.

Credo invece che siamo riusciti a creare un buon compromesso tra il gioco d'azione e quello di strategia. Ok, c'è una mappa strategica, ma il giocatore deve comunque utilizzare il suo buon senso e il suo fiuto per riuscire a raggiungere e identificare gli obiettivi della missione. Il nostro scopo principale era quello di creare un gioco che possedesse una curva di interesse molto ampia, in modo che il giocatore si senta spronato a giocare a Mass Destruction per molto tempo. Per questo motivo abbiamo pensato di rendere lo svolgimento delle missioni sempre più complicato man mano che si va avanti, con l'aggiunta di azione e di elementi da scoprire.

Sono veramente un'infinità le cose che vanno scoperte in Mass Destruction".

Come tutti avranno potuto immaginare, la prima cosa da ricercare saranno le munizioni, perché quelle fornite all'inizio della missione finiranno molto in fretta. Naturalmente dovrete anche fare in modo di non subire troppi danni, perché a vostra disposizione avete una sola vita. Quando completate un livello, il gioco verrà automaticamente salvato in modo che, in caso di morte, non dobbiate ricominciare tutto da capo. Dal punto di vista grafico, Mass Destruction può vantare alcune renderizzazioni interessanti che io



trovavo sicuramente affascinante. In più, si è prestata una grande attenzione ai dettagli degli elementi grafici: potremo goderci degli splendidi dettagli anche su alberi, cespugli et similia. Dal punto di vista dei livelli e disposizione, non c'è che l'imbarazzo della

scelta: in totale sono 16, ma ognuno di loro è formato da altrettante schermate, di conseguenza per completare ogni livello non ci vuole meno di un'ora. Per aggiungere ancora un po' di pepe, Mass Destruction conta anche un certo numero di livelli segreti nei quali potrete trovare anche delle nuove armi per attrezzare il vostro carro armato. Nessun punto che potete vedere sulla mappa è inutile: nel senso che ovunque vi rechiate sarete sempre coinvolti in qualche azione micidiale.

una cosa che aumenta ancor più il divertimento del gioco. Per concludere, tutte le azioni si potranno svolgere su quattro differenti superfici, a seconda che sceglierete di giocare in campagna, in città, nel deserto o sul ghiaccio. Ovviamente, ogni terreno comporterà degli effetti tipici sul movimento del vostro carro armato, aumentando - in alcuni casi - la difficoltà del gioco stesso. In breve, Mass Destruction non è assolutamente un gioco inutile e freddo, ma un ottimo esempio di azione e divertimento.



*Questa rubrica è stata creata per annunciarvi i titoli imminenti che stanno per uscire il prossimo mese, o che ci sono arrivati in redazione fuori tempo massimo per permetterci di effettuare una review adeguata. Li riprenderemo più in dettaglio nel prossimo numero della rivista, per offrirvi una recensione esauriente e accurata.*

# ULTIMO

## COMLOTTO ALLA CORTE DEL RE SOLE



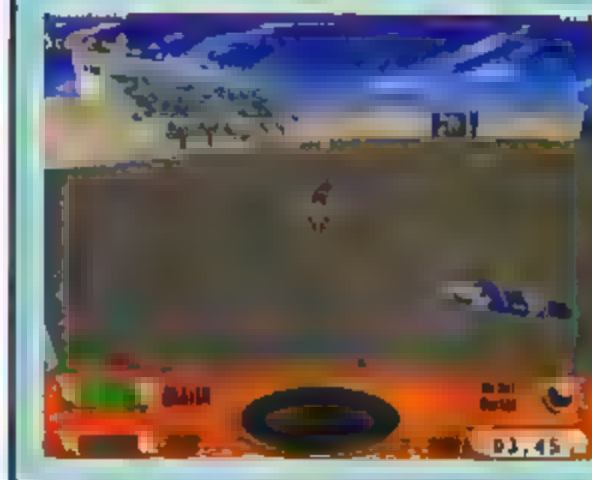
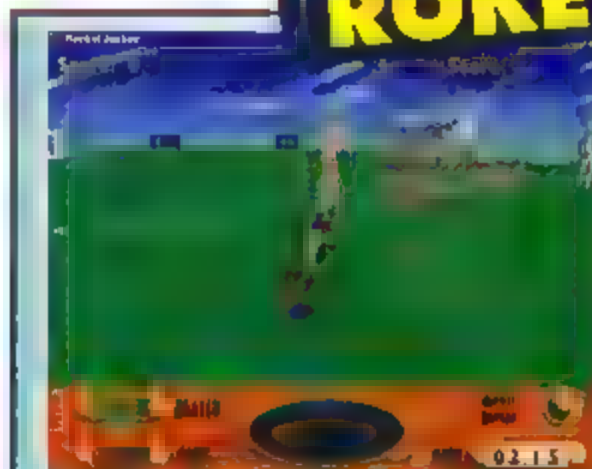
**P**reparatevi a fare un salto indietro nel tempo fino al lontano 1685 ai tempi del Re Sole. Se avete già bene amanti dei giochi in punta e clicca, questa mega novità in uscita la proprio per voi. Grazie al avanzatissimo Omni 3d la navigazione totale nei luoghi più suggestivi della reggia è a 360 gradi, proprio come se fossimo noi di persona lì a visitarla. La novità che lo rende unico, oltre al motore 3d, è che sia il gioco sia la manipolazione sono completamente in italiano (volendo, quindi, possiamo tranquillamente leggerci tutta la storia della casata di Luigi XIV), la musica di sottofondo è a dir poco fantastica e dà quel tocco di classe a un gioco che ci piace veramente molto! Che ne direste, come primo approccio, di farvi una visitina all'interno del castello e analizzare per bene le stanze e le persone che vi abitano? Durante il gioco vi sarà molto utile conoscere la vita e le abitudini di chi avete di fronte e poi, se l'agguato vi sta a cuore, il vostro nemico e gli ostacoli da superare dovete conoscerli a fondo! Ma ora penso siate pronti a trasformarvi in un valletto della Camera del Re e a impedire che un pazzo distrugga questo magnifico palazzo prima della fine della giornata. Un complotto intrigante per un gioco che non tarderà a stupirci. Riusciremo a salvare Versailles? Provateci e avrete pane per i vostri denti.

## GRAN PRIX MANAGER 2

**L**a Formula Uno entusiasma quando si vive in pista. Però, per poter arrivare a disputare un Gran premio, le squadre devono svolgere un accurato e faticoso lavoro di preparazione dietro le quinte. Le vetture devono essere progettate, testate, sviluppate e costruite pezzo per pezzo con grande cura... e, soprattutto, spendendo un mare di soldi. Ecco perché è tanto importante avere un general manager capace alle spalle di una buona squadra. Gran Prix Manager 2 vi permetterà di prendere le redini di una delle squadre di Formula Uno del campionato mondiale appena concluso (finalmente Schumacher su una Ferrari!), e di guidare la squadra per tutto un anno a caccia della vittoria finale. Ogni possibile aspetto gestionale della vostra squadra corsa è stato preso in

considerazione: dalla progettazione, all'allenamento, al collaudo, al settaggio della vettura, gestione del bilancio, sviluppo tecnologico (c'è anche lo spionaggio industriale di cui ci occuperemo in un prossimo numero), alla gestione della squadra durante ogni gara di campionato, per finire, ovviamente, con la gestione personale delle operazioni e dare gli ordini che desiderate a squadra e piloti. Durante la gara, infatti, potrete seguire il comportamento delle vetture in gara da una comoda mappa, per poter intervenire in ogni momento a modificare la condotta e le tattiche di gara. E tutto ciò sia durante le prove libere, sia in sede di qualificazione, che di warm up, che durante la gara vera e propria. Insomma, vi consigliamo di radunare 200 persone e di organizzarvi.

## ROKET



## MDK



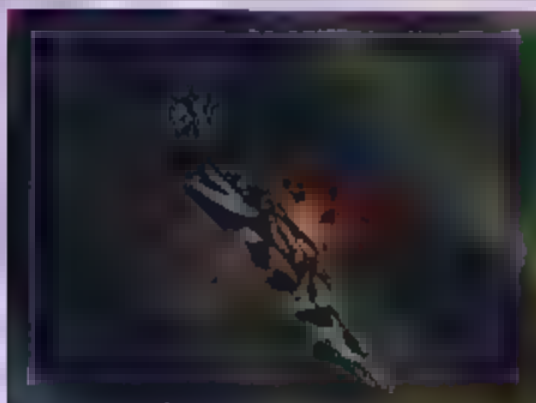
**U**n titolo attesissimo, dalla grafica davvero strabiliante, si è presentato alle porte della redazione quando avevamo la rivista ormai in stampa. Derek Dela Fuente è andato direttamente alla Shiny alla presentazione ufficiale del gioco, e ha fatto quattro chiacchiere con gli sviluppatori. Dopo la visita alla società, si è diretto a casa sua e ha sfornato una



# MINUTO!

## ROCKET JOCKEY

**A**ltro che scooter! E' ora di crescere! E' giunto il momento di diventare veri uomini e farsi una moto a razzo! Già, perché altrimenti non potrete gareggiare nel Rocket Jockey! Animati da questo motto alcuni degli sportivi più perspicaci si sono chiesti: "Esiste un gioco simile al calcio in cui la palla possa esplodere in qualsiasi momento?" Oppure: "In quale competizione posso trascinare in giro qualcuno faccia a terra, attaccato a un cavo d'acciaio, di fronte a una folla che applaude divertita?" Quelli che invece si erano stufati di vedere le prove di Nico Cereghini alla TV, si sono chiesti: "Ma non esiste una corsa dove ad altissima velocità devo guidare in una pista disseminata di altissimi piloni e in cui l'unica cosa tra me e un muro di cemento sia il mio naso?" Questi geniaforti riuniti hanno trovato una comune risposta: il ROCKET JOCKEY!!! Il vostro mezzo di locomozione, come vi dicevo, è una potentissima moto a razzo, con la quale sfreccerete e planerete ad altissima velocità in un'arena disseminata di ostacoli di ogni tipo. La caratteristica che rende uniche queste moto a razzo sono i cavi d'acciaio che può sparare dai fianchi, con i quali può agganciare le moto avversarie, agganciare gli avversari stessi e trascinarsi in giro per l'arena e infine può agganciarsi ai piloni disseminati sul percorso, in modo da usarli come perno ed effettuare dei repentini cambi di direzione. La review nel prossimo numero!



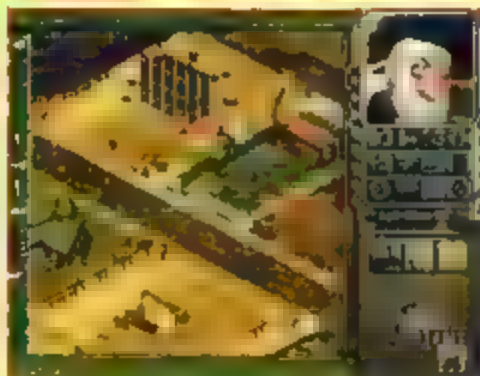
recensione davvero gustosa e ricca di interessanti notizie. Ci ha spiegato come è fatto il gioco e ha preso in esclusiva per noi delle immagini davvero succulente.

## SCORCHED PLANET

**A**vete mai provato a correre per la città a bordo di una palla rotante? Bene, con Scorched Planet ne avrete la possibilità. Grafica davvero mozzafiato, tensione e adrenalina scorreranno copiose nelle vostre vene mentre percorrerete a velocità "Tronica" attraverso vicoli urbani futuristici in una città stile "Blade Runner" senza sole e molto grigia. Sinceramente speriamo di non dover mai correre sul serio su questi labirinti e altrettanto ci auguriamo che il futuro delle nostre città non diventi così cupo come in questo gioco. Queste considerazioni non devono comunque fuorviare l'utente, perché il prodotto è davvero ben realizzato e la grafica 3D ci ha molto impressionato in positivo, e speriamo sia anche il vostro parere.



## CONSTRUCTOR



**E'** un titolo che nel prossimo numero presenteremo come anteprima, dato che sarà distribuito intorno a Maggio (ritardi permettendo...). Comunque Constructor è un divertentissimo e ben realizzato gioco di strategia dove impersonerete un imprenditore edile che, speculando speculando, dovrà cercare di guadagnare il maggior numero di appezzamenti terreni e costruirvi sopra l'impossibile. Dato che il gioco si svolge in tempo reale, potrete confrontarvi con altri tre giocatori (o con altri tre computer), che nello stesso momento in cui giocate, costruiscono anch'essi i loro manufatti e cercano di rubarvi più territorio possibile. Potrete mandare ai vostri avversari Skin Heads o Ladri o Fantasmi per farli scappare, oppure giocare pesante con minacce mafiose. E' davvero divertente e merita la vostra pazienza. Il perché? Uditelo, udite! Ci sarà presto una demo su uno dei prossimi Cover CD! Promessa di K



NEWS  
PROVE SU SCHERMO  
ANTEPRIME

# K

K BOX  
TNT TRICKS 'N TACTICS  
MULTIMEDIA

## TI OFFRE L'ABBONAMENTO PIÙ VANTAGGIOSO

### PER TE CON IL 25% DI SCONTO 3 MESI DI LETTURA GRATIS

## APPROFITTANE!

SPEDISCI SUBITO  
LA CARTOLINA DI  
ABBONAMENTO

### ABBONARSI A **K** HA MOLTI VANTAGGI

**UNO SCONTO DEL 25%**  
e risparmi 18.000 lire

**UNA GARANZIA**  
Prezzo bloccato per tutta la  
durata dell'abbonamento

**UNA FACILITAZIONE**  
e puoi anche pagare a rate

### Scheda Di Adesione

valida per abbonarsi a 12 numeri del mensile **K** con il 25% di sconto

**Sì** mi interessa l'abbonamento annuale (12 numeri) al mensile K con il 25% di sconto. Pagherò il mio abbonamento solo £ 54.000, anziché £ 72.000, anche in 3 rate mensili di sole £ 18.000. Non ho da decidere ora, pagherò solo in seguito, con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete.

28798102000

COGNOME .....  
NOME .....  
VIA ..... N. ....  
CAP ..... LOCALITÀ .....  
PROV. .... TEL. .... / .....

DATA DI NASCITA

GIORNO .....  
MESE .....  
ANNO .....  
FIRMA .....  
del genitore per i minori

Compila, taglia e spedisci oggi stessa questa Scheda di Adesione in busta chiusa all'indirizzo come lettera a:

RCS Rizzoli Periodici  
Servizio Abbonamenti  
Via A. Rizzoli, 2 - 20128 Milano

Offerta valida solo per l'Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione è sottoposta all'accettazione della casa



# PROVE SU SCHERMO

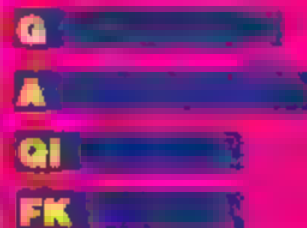
State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superiore ma forse privo di quelle spiccate che lo rende interessante per molti anni.
700-799	Almeno molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che lo rendono meno.
600-699	Un gioco di qualità, un gioco con qualche problema, ma non grave, un gioco che si gioca.
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità o di programmazione, problemi di gioco evidenti.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
50-100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Si può dire che non varrebbe neanche la pena di giocare.



Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno spettacolo frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

**K VOTO**  
**750**



**VERDETTO** Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.



#### K PARAMETRI

Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia e sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

#### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO:

Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

#### PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

<b>NIRVANA</b>	<b>36</b>
<b>DIET RAMPARTER III</b>	<b>40</b>
<b>CITY OF THE LOST...</b>	<b>44</b>
<b>ARKKRTZ</b>	<b>48</b>
<b>TUNNEL 81</b>	<b>52</b>
<b>DIABLO</b>	<b>56</b>
<b>MASTER OF ORION II</b>	<b>62</b>
<b>KRAZY IVAN</b>	<b>64</b>
<b>PRIVATEER 2</b>	<b>68</b>
<b>SIM COPTER</b>	<b>70</b>
<b>ACE VENTURA</b>	<b>80</b>
<b>NBA 97</b>	<b>90</b>

Si ringraziano:

PERGIOCO 02/29524254, I MELÉE 02/4223771



PC  
CD-ROM

# NIRVANA

di LUCA PASQUA

**Se avete un week-end libero - beati voi - vi consiglio di chiudervi in casa e non aprire a nessuno. Ammesso che abbiate un accesso illimitato ad Internet o una biblioteca nascosta in salotto.**

Se i cari amici, gli ideatori del film più pompato delle ultime settimane non potevano di certo lasciarsi scappare l'occasione di sfruttare il lancio pubblicitario e ci hanno sparato tra orecchie e noce del capocollo un giocogiochiòhimè imperdibile! Nirvana - il gioco - inizia pressapoco dove Nirvana - il film - finisce. Trascurando di narrare i momenti di passaggio tra i due (per i poveri tapini che ancora resistono a l'attrazione della pecciolia di Salvatores) vi dico che

La sequenza di Logout.



il divertimento inizia subito con il filmato di presentazione (come vedremo più avanti) nel brevissimo walkthrough) essenziale per proseguire. Passati i tre quiz potete addentrarvi nei meandri della casa di Jimi, accompagnati dalla bella voce della Casa stessa e dagli aiuti - a volte un po' stralottenti - del vostro angelo custode, 'Mama' Lisa - che ha una recitazione un po' farsa, tipo Valeria Golino o Ornella Muti, tanto per intenderci. Lo scopo del gioco è scoprire un software chiamato

Mandala, quando Jimi ha creato il 'debug' di Nirvana ha lasciato alcuni file che ne permettono la rimozione totale. Tocca a voi scovarli ed eseguire la giusta sequenza per eliminare definitivamente il pericolo che un gioco delle potenzialità di Nirvana cada nelle mani di qualche mega-multinazionale disposta a tutto. Ed ecco la novità del gioco che lo rende una sorta di educational in piena regola una volta superati i primi problemi (a dir la verità abbastanza facili).



vi troverete davanti al vero scoglio del gioco - ossia proseguire nella vostra strada nonostante i quesiti che vi vengono posti sono decisamente difficili se non siete perfettamente attrezzati.

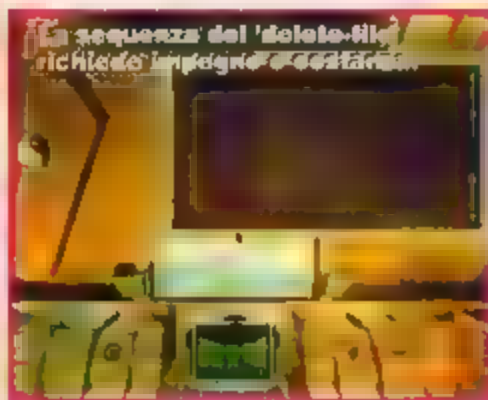
## COME SOPRAVVIVERE AL NIRVANA

Come dicevo nel sommarietto (che questa volta il nostro MontyJella non ha dovuto estorcermi con le pinze) l'interattività di Nirvana richiede ben più del solito blocco di appunti. Come vi comportereste se, tutto ad un tratto, vi venisse posto un quesito del tipo: "Trovate le rovine circolari da linzioni dell'argentino cieco. Dal proposito che lo guidava una realtà". Sì, lo so, messo così sembra un tema da maturità, ma non spaventiamoci: l'argentino cieco - ci viene spiegato - è Borges. La prima parola necessaria ad attivare il codice di distruzione dei file Mandala è quella che va nei puntrini di sospensione di quella frase che si trova nel libro Finzioni di Borges, nel racconto chiamato Le Rovine Circolari

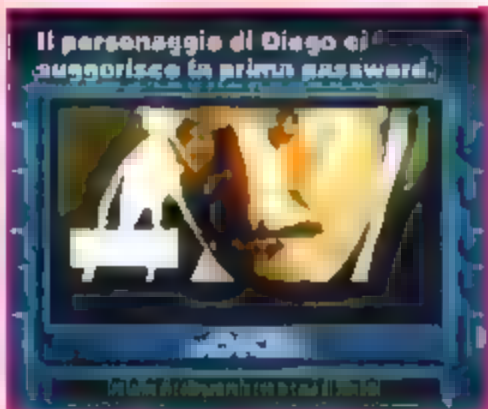


Una delle bellissime immagini del filmato iniziale: guardatele tutte molto attentamente.

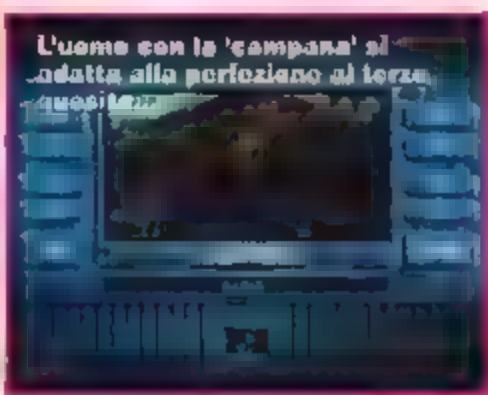




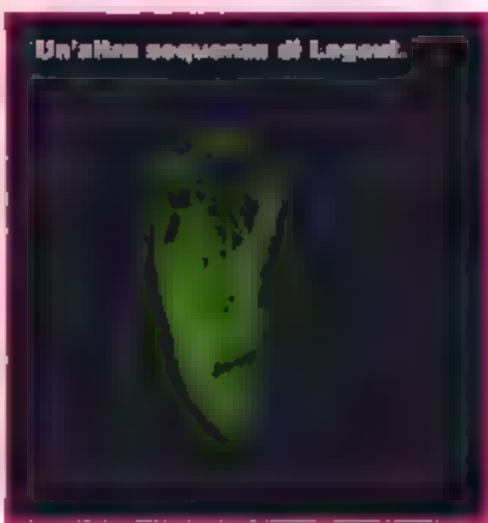
La sequenza del 'doloto-filo' richiede l'impiego di casafila.



Il personaggio di Diego ci suggerisce la prima password.



L'uomo con la 'campana' si adatta alla perfezione al terzo quesito.



Un'altra sequenza di Legend.

## TNT in pillole

### I PRIMI PASSI - WALKTHROUGH

Guardate attentamente il filmato di introduzione, tre scene sono fondamentali: appena dopo l'inquadratura del mangiatore di fuoco (entersì, sono io dopo una pepinata da Pitone) appare una scritta sul muro, le ultime due parole (ANDATE DUNQUE) sono la continuazione della seconda password, non c'è tempo per l'uomo che non viaggia. Procedendo ancora un po' si vede un uomo - forse un prete - camminare lentamente tra la folla frenetica, suona una CAMPANA, ovvero la risposta al quesito - se vado lento in mezzo al veloce in quale argento sentite la voce. La campanella è dorata ma la password funziona lo stesso. La terza (ma prima in ordine secondo Casa) è data da Diego/Solo che con i suoi occhioni azzurrissimi ci chiede ma abbiamo vinto NO? Eliminate tre cristalli possiamo avanzare verso il computer. Sulla sinistra del tavolo c'è un telecomando. Bisogna scansionare un codice a barre che letto col nostro scanner (secondo l'asto da sinistra della parte destra della nostra console di comando) ci dà un indizio. A Giano Canesh, signore degli inizi. Ora possiamo tuffarci nella realtà virtuale semplicemente toccando lo schermo del computer (qui il mio immancabile foglio



Come usare lo scanner per nuove informazioni.

quadrettato diventa molto importante). Vi trovate in una sala circolare con tre possibili uscite. Prendete a sinistra per i Testi, poi in fondo a destra attraversate la porta Soft. Qui su due colonne ci sono una serie di programmi. Mandate quello che vuole Casa - è il terzo dal basso della colonna di destra. Prendetelo, poi ascoltate Casa B, mettetevi in caccia, siete solo all'inizio



Il programma Mandala dobbiamo 'mangiarlo' per disintegrarlo.

Per risolvere questi quesiti dunque, necessitate di tre strade, anzi facciamo cinque: 1) potete conegarvi in Internet (tramite un qualsiasi motore di ricerca potrete trovare tutto quello di cui avete bisogno, o quasi); 2) possedete una buona enciclopedia (su carta o CD-Rom); 3) abitate sopra una biblioteca aperta fino a tardi; 4) abitate in un casaleto con una fornitissima sala di lettura; 5, avete un nonno che tutti chiamano l'enciclopedia vivente. A vostro favore depone uno stato di dismenza degli autori, quando hanno compilato la lista delle opere da cui trarre i quesiti che li ha portati a selezionare solo libri molto noti (dello stesso Borges, F. zioni e il lavoro più conosciuto).

### PERCHÉ NIRVANA È INTERATTIVO

Perché fa pensare. Al di là di tutte le speculazioni legate al film trama o al film Nirvana, il gioco è un ottimo esempio di interattività, primo ufficiale nel suo genere (quanti come sottoscritto si sono a volte documentati se il periodo storico di una certa ambientazione di gioco corrispondesse effettivamente ai fatti narrati nel gioco stesso non fanno fesso) che obbliga - se non si avvanza a studiarla la situazione, nel vero senso della parola

### ANCHE L'ASPETTO VUOLE LA SUA PARTE

Nirvana vanta una grafica in 3D in tempo reale, molto suggestiva (nei labirinti è facilissimo perdere l'orientamento), i comandi sono semplicissimi grazie al puntatore del mouse che segnala gli oggetti interattivi. Per muoversi basta tenere clickato il tasto sinistro del mouse quando il puntatore è un semplice doppio cerchio concentrico e l'ascinarlo nella direzione desiderata. La schermata di controllo si divide in otto comodi tasti (in basso) divisi in due gruppi da un monitor centrale, più altri quattro (in alto) che si attivano mentre trovate nuovi indizi. Il monitor lampeggia ed emette un fastidioso cicalio ogni volta che la pazza da capel blu (Lisa) ha qualche utile consiglio da darvi (muovi) è la sua parola preferita. La musica infine si integra perfettamente con le schermate, dando alle ambientazioni quel tocco in più che permette di estraniarsi dal mondo reale e non badare nemmeno al dannatissimo motore che passa per la strada (tanto io si piglia più tardi con tutta calma). Per i più curiosi esiste un sito Internet che permette una piccolissima sbirciatina sul mondo di Nirvana, il gioco, il film e tutto quello che ci ruota attorno. <http://www.nirvana.it>



# NIRVANA: IL "BLADE RUNNER" ITALIANO DEGLI ANNI '90

**Durante la presentazione del film, l'intrepido inviato di K ha avuto l'occasione di scambiare quattro chiacchiere col regista di questo entusiasmante film...**

**K:** Gabriele, oltre a essere il regista del film hai anche supervisionato il CD-ROM di Nirvana. Puoi dirci come hai vissuto questa esperienza e come è il gioco?

**Gabriele Salvatores:** È stata una cosa nuova per me. E mi ha molto interessato come esperimento. Fondamentalmente il gioco comincia dove finisce il film, e il game designer, Bruno Tognolini, ha creato un percorso di gioco e di esperienze che porta il giocatore a svolgere dei compiti e a fare delle cose che portano un ulteriore sviluppo alla storia sviluppata nel film. L'interpretazione della trama e l'ambientazione della storia sono molto aperte, e vogliono lasciare un grande spazio di immedesimazione al giocatore. Si impersona un programmatore di videogiochi che parte all'interno della casa di Jimmy (il personaggio interpretato da Christopher Lambert) poco dopo l'ultima scena del film.

**K:** Ma si tratta di un suo amico o proprio di Jimmy? Voglio dire, Jimmy si salva o muore come invece si lascia supporre nel finale della pellicola?

**G.S.:** Non ti posso rispondere, perché uno degli aspetti più intriganti del gioco si basa proprio su questo. Sta al giocatore immaginarsi all'interno del gioco come Jimmy, come un'altra persona... o addirittura come un "backup sintetico" dei pensieri di Jimmy (di cui si fa riferimento durante il film Ndr.)



Il quadro comandi. Vi piacerebbe usarlo? Prima risolvete i quiz di Login.



Vedi, l'idea non è stata quella di produrre un gioco e basta, a noi interessava tentare di espandere le esperienze che lo spettatore prova durante la visione del film. Più che sugli enigmi o sull'azione, la struttura del CD cerca di far leva sul "coinvolgimento emotivo" dell'utente. Si tratta di un approccio nuovo e magari un po' rischioso, comunque secondo me era naturale per questo tipo di film avere uno sviluppo in CD-ROM (e su sito Internet, come questo).

**K:** A quale tipo di pubblico è destinato questo prodotto?

**G.S.:** Naturalmente a tutti coloro che hanno visto la pellicola e a quanti di loro essa è piaciuta. Comunque non ritengo che il CD-ROM di Nirvana possa essere catalogato sotto la semplice etichetta di gioco. Chiunque, anche chi non ha visto il film, può trarne.

Si tratta di un CD ad alto contenuto psicologico, e si può considerare tranquillamente come una parte integrante del film.

Dai mio punto di vista, CD e film

raccontano la stessa cosa: nel gioco troverai oltre 50 minuti di filmati originali tratti dalle riprese e più di 300 oggetti con cui interagire, direttamente trasferiti dalle immagini della pellicola. Considera poi che tutta la casa di Christopher Lambert è stata filmata e trasformata in una serie di filmati in Quicktime VR durante le riprese, per fornire il feeling più identico possibile a quello che lo spettatore proverà al cinema.

**K:** Puoi dirci qualcosa sugli effetti speciali?

**A me sono piaciuti moltissimo...**

**G.S.:** Sono frutto del lavoro di una piccola ma molto talentuosa casa di produzione, la Digitala Graphics. Gli effetti non volevano distrarre lo spettatore dallo sviluppo della storia, per cui non li abbiamo voluti in quantità estrema. Penso siano ottimi e soprattutto utili alla creazione di

un'atmosfera molto particolare: quella appunto che nel film volevamo ricreare... Ti faccio un esempio: la neve, che cade incessantemente dall'inizio alla fine del film, spesso è stata fatta digitalmente e non con le "solite macchine sparaneve". Ti sfido però a scoprire la differenza!

Inoltre questi effetti sono stati fondamentali per creare quella specie di sensazione simile a una vertigine (dovuta all'incessante bombardamento visivo) con cui il futuro da noi immaginato si caratterizza. Abbiamo cercato di fondere tutti quegli elementi propri del genere CyberPunk, sai i concetti di agglomerati di megacorporazioni, della impossibilità di distinguere il reale dal virtuale, in un unico "corpo narrativo". Un po' come prendere i romanzi e i racconti di Gibson, Philip Dick e di molti altri autori e mischiarli in un tutt'uno coerente. Insomma, sono molto soddisfatto di questo lavoro!

## NIRVANA



Genere: Imaginazione Interattiva  
Casa: Cey In Gori New Media  
Sviluppatore: C D Italy

### PC CD-ROM

Consigliato da Prodigio  
con 8 mega di RAM e

Interpretazione: Christopher Lambert  
Per giocare servono: un PC  
con Windows 95 o Windows NT

(chi non lo possedesse può

visitare il sito Internet di Nirvana).

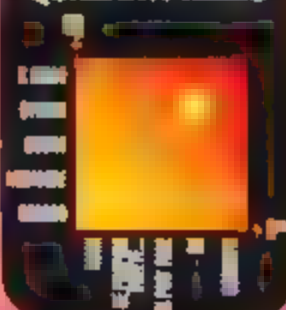
CURVA D'INTERESSE



IL VOTO  
890

G  
A  
QI  
FK

RAPPORTO  
QUALITÀ/PREZZO





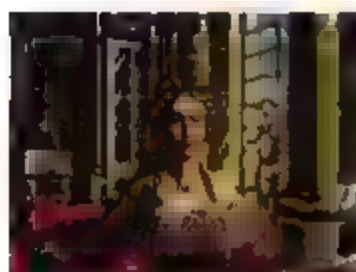
# Dio salvi il Re!

## Tu cerca di salvare almeno il palazzo

Più di 25 ore di gioco da vivere nella più affascinante delle Corti.



Cerca gli indizi in un ambiente 3D completamente ruotabile.



Incontra oltre 30 personaggi modellati in 3D sulla base dei ritratti dell'epoca.

La più recente tecnologia dei giochi e la fedeltà ai fatti storici riunite insieme per la prima volta.

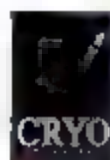


TUTTO IN ITALIANO  
CD-ROM PC

### Chi osa tentare di distruggere il Castello di Versailles?



CANAL+  
MULTIMEDIA



MUSEES  
NATIONAUX  
FRANCAIS

CTO  
<http://www.cto.it>

PC  
CD-ROM

SIMULATORE DI VOLO

# JEF FIGHTER III

**“Nascosto nelle tenebre della notte, l’F-15 Eagle si lanciò in una stretta virata. Il maggiore Salvatore tirò con tutta la forza la barra verso di sé e riportò l’aereo parallelo all’altopiano andino che stava sorvolando. Inclino poi il muso del suo velivolo di 90°, puntando verso il suolo. Dete una rapida occhiata e disse tra sé: “Maledizione, ce l’ho ancora dietro!”**”

Ecco cosa vi aspetta con un titolo di questo genere:

Questa è l’introduzione di uno dei migliori simulatori che mai siano capitati di vedere negli ultimi anni, migliore per grafica, sonoro, giocabilità e, soprattutto, ambientazione a molti livelli: all’una mente in commercio lo spessore e la trama vi cattureranno da subito, mentre la mischia siete stato scelto per essere un membro della Forza di Impiego Immediato delle Nazioni Unite RDF (Rapid Deployment Force): un corpo d’attacco avanzato a bordo di una portaerei nucleare (GULP), di



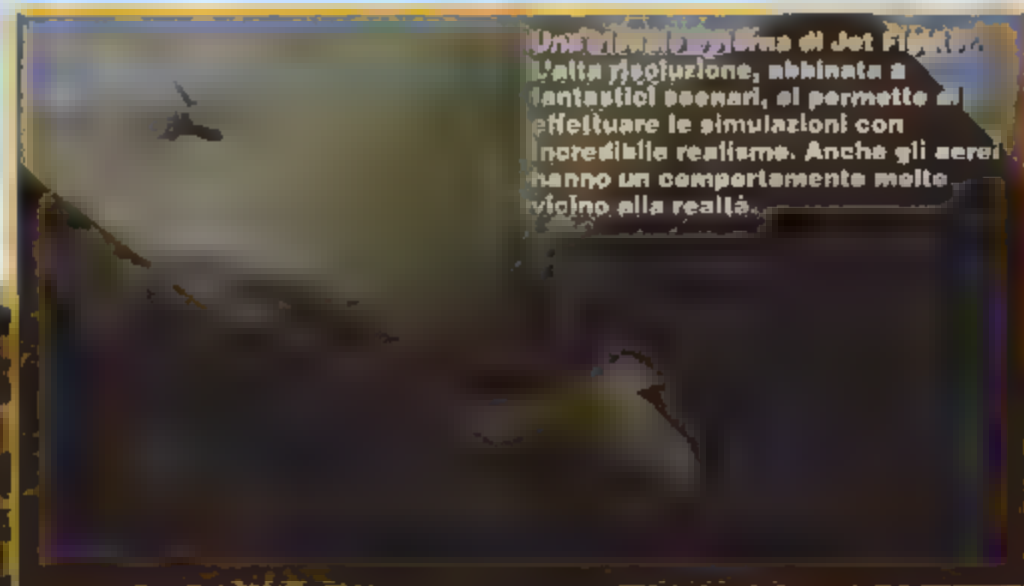
classe Nimitz (GULP) che verrà utilizzata nei “punti caldi” attorno al pianeta per effettuare un servizio di protezione contro aggressioni e assicurando così la pace mondiale (ulizzando anche la forza).

A bordo della portaerei Peacekeeper (da non confondere con Pacemaker) vi ritroverete con una squadra già i cui membri sono stati scelti da molti paesi del mondo basandosi esclusivamente sull’abilità di volo e l’esperienza di combattimento: insomma, per dirla semplice, siete il meglio che il mondo possa offrire e l’appresentate la maggiore speranza per il

mantenimento della pace a livello planetario (meglio di Superman). Le conseguenze? Fate voi.

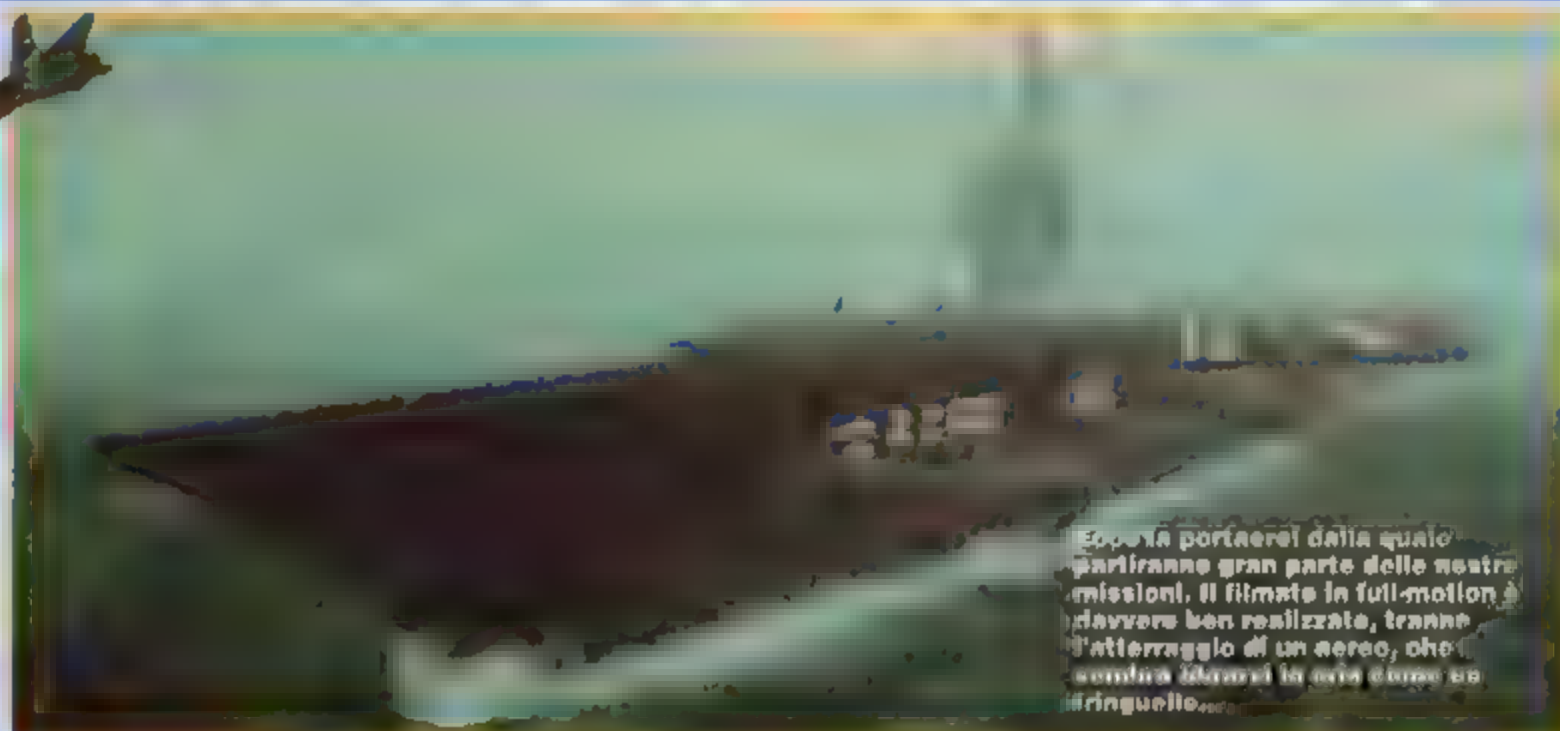
## CHI DEVO FAR FUORI QUESTA VOLTA?

Jeffighter 3 è basato su due lunghe campagne da portare a termine: successo, nelle quali come pilota della RDF verrete mandati in diverse aree “calde” dove esploderanno i conflitti. La prima campagna, nome in codice “Operazione Hurricane” si svolge in Sud America e più precisamente nei Caraibi dove Cuba e i trafficanti colombiani hanno stretto una solida alleanza per lo smercio di droga. Avendo raggiunto ormai un giro di affari intorno a svariate decine di miliardi di dollari i cubani hanno deciso di scortare i propri carichi di droga con vere e proprie squadre aeree e navali arrivando ad avventurarsi fino al perimetro esterno dello spazio aereo americano. Risolta questa situazione a dir poco spinosa che non mancherà di stupirvi per l’andamento e lo sviluppo di scena (divertentissima la possibilità di leggere su giornali le falsità inventate dai nemici per giustificare le operazioni di guerriglia), verrete richiamati in servizio per prendere parte alla missione “Caged Saint” (Santo Ingabbiato) dove sarete impegnati a combattere l’invasione argentina su Cile. In cui il dittatore supremo Juan San Martín tenterà con il pugno di ferro di liberare tutto il Sud America dall’imperialismo. Sarete



Una grande gamma di Jet Fighter. L’alta tecnologia, abbinata a fantastici scenari, vi permette di effettuare le simulazioni con incredibile realismo. Anche gli aerei hanno un comportamento molto vicino alla realtà.





Eppoi la portaerei dalla quale partiranno gran parte delle nostre missioni. Il filmato in full-motion è davvero ben realizzato, tranne l'atterraggio di un aereo, che sembra idraulico in aria come se si fringuesse.

occupati a sconfiggere le truppe argentine che avranno già invaso Santiago del Cile, controllato il Canale di Beagle e steranno prima, attaccando gli isolati focolai di resistenza rimasti. Interessante no? Aspettate. Il meglio deve ancora venire.

Come in ogni simulatore di volo che si rispetti, prima di lanciarsi nella mischia, è prevista la possibilità di un addestramento relativamente rapido, ben tredici missioni vi attendono.

Comandi base del volo, al decollo, sia da terra che dalla portaerei, all'utilizzo delle armi.

combattimento vero e proprio, inizialmente come attacco al suolo e poi come scontro aereo.

#### TOP GUN IN 13 LEZIONI

Il manuale del gioco è ricco e completo. In tutte le sezioni, elemento che trasforma un gioco qualsiasi in un piccolo gioiello da ammirare. Oltre che alla descrizione delle varie opzioni da settare sul PC è infarcito con numerose pagine di cenni storici e raffinatezza di ogni genere: per ogni pilota appartenente alla RDF è stato creato un completissimo profilo fisico e psicologico, che permette di disinguare anche in volo le strategie diverse all'azione; è facile, per esempio, riconoscere in volo due aerei diversi se si conosce; inoltre, un'ampia sezione è dedicata al retroscena del gioco, a quello che è accaduto prima dell'inizio dei conflitti e soprattutto alle manovre avanzate d'attacco che spaziano da

il "mezzo loop verticale" alla "S Interrotta". Fra quelle le più utilizzate, una tecnica di combattimento particolarmente efficace è stata esser quella dell'attesa della virata del nemico utilizzando un tipo di inseguimento anticipato, quindi si perde velocità alzando una virata di 90° con una Immelman e con la tecnica delle

"Forbici" si illumina il

nemico a colpi di

Amraam, un missile a

"radar all'vo". Semplice

no? No, non sono

uscito di senno queste

sono soltanto alcune

delle tecniche da

utilizzare che

imparerete molto

presto, sempre se

vo rete sopravvivere a

lungo nel mondo di Jetfighter II.

Veniamo a un capitolo particolarmente caldo che

come sempre in questi casi decreterà la

promozione o meno di un gioco con la G

maiuscola a "La grafica e la giocabilità sono

all'altezza della situazione?" Molto spesso siamo

stati abituati a i toni della grafica mozzafiato

ma che a tutto delle prove sull'avano scadenti

sotto il profilo della manovrabilità e viceversa

ma in questo caso Jetfighter II si candida a

patto, sotto l'aspetto di avere l'hardware sufficiente

come un buon finto che riesce a mixare azione

alto stato puro, a splendore e relativa fluidità

grafica.

I combattimenti aerei sono stati poi calibrati a

perfezione, evidenziando un utilizzo azzeccato

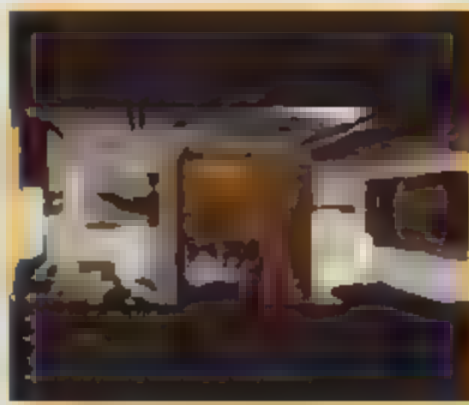
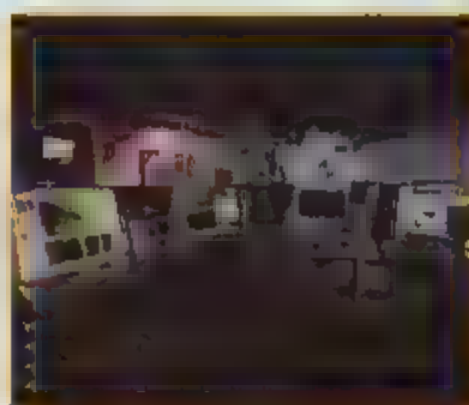
dell'intelligenza artificiale, che a livello più alto dà

veramente filo da torcere, e riuscendo allo stesso

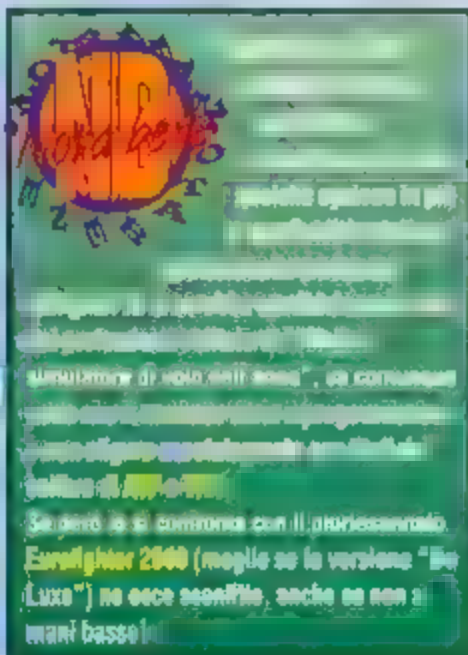
tempo a creare quell'atmosfera tipica delle grandi

simulazioni di guerra.

*Jetfighter II è un simulatore veramente ben realizzato, ma che richiede un hardware forte. Non troppo esigente. Come si dice, si vola la grafica molto decente come nel bel film.*



Le varie sezioni di controllo (come il briefing, la scelta delle missioni, ecc.) sono selezionabili spostandosi all'interno della portaerei. Gli spostamenti sono in video full-motion.



### CARO AMICO TI SCRIVO...

Le novità presenti sono molte: dalla grafica ultra particolareggiata rispetto allo scorso capitolo, all'aggiunta di alcuni tools per rendere più varia e divertente la vita in alto mare. Ad esempio, è possibile, attraverso un computer, creare i propri disegni personalizzati per poi dipingerli direttamente sui caccia (attenzione a utilizzare vernici a base di fosforo: queste pitture sono particolarmente visibili di notte e quindi diventa più facile venire individuati durante un combattimento

aereo!). Un altro elemento innovativo risulta essere l'uso che si fa del computer di bordo dove oltre che a reperire informazioni utili al combattimento servirà anche come

terminali per la possibilità di ricevere e spedire lettere di

Capitola spesso di entrate in camera, accendere il computer (in realtà è sempre acceso!) e trovarsi un messaggio da parte dei genitori del tipo: "Spero che il tuo addestramento stia andando bene. Siamo fieri di te, ragazzo, che andrai a portare la pace sull'intero pianeta. Con Affetto. Firmato Mamma e papà". Sono queste piccole raffinatezze che, a patto di essere supportate, come in questo caso, da un adeguato rendimento del programma principale, provvedono a promuovere un gioco dalle caratteristiche discrete in un vero e proprio gioiellino. Ma non esageriamo adesso: non sto affatto affermando che Jetfighter III sia il miglior simulatore tuttora in commercio, anzi: ma a parte

qualche pecca (leggasi "scattosità ad alti livelli di dettagli grafici e qualche opzione mancante"), è un titolo di tutto rispetto. Per finire, concludo con una nota che mi ha reso alquanto sospettoso: nel manuale per quanto abbia ricercato più volte non ho trovato alcun riferimento riguardo alla modalità di gioco in multiplayer. Strano che i programmatori non abbiano pensato a un elemento così importante, che al giorno d'oggi caratterizza il successo o meno di un qualsiasi simulatore di volo. Mah, vatti a capire! Che ci sia in progetto la pubblicazione un "add-on" o di una versione "De Luxe" da comprare separatamente a caro prezzo? Solo il tempo ce lo dirà. Alla prossima

### QUATTRO PASSI IN PORTAEROI ...

Inizierete la vostra avventura direttamente sulla portaerei Peacemaker e la cosa più importante da fare sarà familiarizzare con l'ambiente circostante. Ecco cosa vi aspetta:

#### TEMA PERSONALE:

Dove custodite tutti i vostri oggetti personali. A destra c'è una bacheca con le EVENTUALI medaglie conquistate, dalla "Benjamin Franklin Medal of Honor" alla "Theodore Roosevelt Order of Nations" ma ne dovrà passare di tempo prima di riempirla completamente! Inoltre c'è un computer dove reperire informazioni strategiche e dove i vostri amici e familiari vi manderanno dei messaggi di posta elettronica per farvi sentire un po' meno soli.

#### BIBLIOTECA:

Un luogo per i piloti più smaltiti, dove è possibile leggere il giornale per informarsi sui risvolti militari della nostra azione di guerra, tenersi informati su tutto quello che accade nel mondo e sapere cosa ne pensa di voi l'opinione pubblica! Sulla destra è presente un'enciclopedia militare in cui è possibile reperire una quantità enorme di caratteristiche tecniche di vario tipo, accompagnate con più di 500 fotografie di 60 moderni aerei da combattimento, armi comprese, e commentate dagli esperti del settore.

#### STANZA DI BRIEFING:

È il luogo dove il comandante della squadriglia darà le indicazioni dettagliate per la prossima missione: obiettivi, forze alleate presenti, ambiente nemico, eventuale fuoco di copertura, ecc.

Da qui potrete, cliccando sulla stazione di diagnosi a destra, controllare il quantitativo di armi che avete a bordo, e dopo questo, decidere, se è il caso, di salire sul vostro caccia e iniziare la missione vera e propria. Inoltre è possibile, grazie a un computer, creare immagini personalizzate da dipingere sul vostro caccia personale.

#### COMANDA CENTRALE:

Al suo interno si trovano la sala di comando e il centro di controllo della nave, i luoghi pieni di sofisticata strumentazione in cui vengono pianificate tutte le operazioni. È possibile scegliere tra: volo libero, informazioni sulla campagna, missione istantanea, configurazione e roster (che permette di salvare i progressi nelle missioni e creare alter ego a scopo di simulazione).



# JET FIGHTER

Genere: Simulatore di volo  
Casa: Mission studios  
Sviluppatore: Interno

## PC CD-ROM

**HARDWARE** Il simulatore indica come requisiti minimi almeno un Pentium a 66 Mhz, ma noi ci sentiamo di consigliare almeno un Pentium 133 con o senza 16Mb di Ram e 28 Megabyte di disco fisso. Sono supportati un gran numero di Joystick e pedaliere.

**920**

G A QI FK

**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**

**CURVA D'INTERESSE**

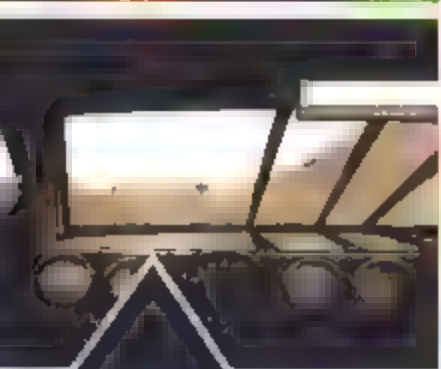


P A P Y R U S

# NASCAR RACING 2

**Attenzione:  
CASCO OBBLIGATORIO...**

**WARNING**



**CD.Rom**

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

PER SVGA: PENTIUM 75

O SUP., SVGA, 16 Mb RAM

PER VGA: PC 486 66 Mhz

O SUP., VGA, 12 Mb RAM

LETTORE CD.Rom 2X

SOUNDBLASTER

O 100% COMPATIBILE, MOUSE

Quando si corre con NASCAR 2, il miglior premio è il  
lo da gioco da 700 cavalli, prendi le curve a 300 all'ora e un  
piccolissimo spoglio ti scote fuori pista! NASCAR 2 è così  
realistico che ogni più piccolo dettaglio corrisponde al  
reale campionato NASCAR 1996. Nervi saldi  
quindi, cerca di non dimenticare che è  
solo un gioco!

**£ 99.900**

LEADER S.p.A. - VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANO (VA)  
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: [www.leaderspa.it](http://www.leaderspa.it)



TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI. TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI. TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI.

**“La Psygnosis torna alla grande sugli schermi dei PC con un'avventura dinamica che ridefinisce lo stato dell'arte dei giochi ambientati in 3D e ripresi da una telecamera esterna.”**

**P**rovate a pensare a una città completamente priva di bambini (e con il tasso di natalità che c'è in Italia ci arriveremo tra non molto). L'atmosfera sarebbe triste, cupa, lo specchio deprimente di una realtà che a lungo termine non potrà offrire alcun futuro.

#### IL SILENZIO DEI INNOCENT

Questo è lo scenario che farà da sfondo al nuovo gioco della Psygnosis: un po' film interattivo, un po' avventura, un po' gioco d'azione, un po' gioco di esplorazione. In una parola: un titolo da non perdere. Un fitto mistero turba la quiete del paese dove vivete. I bambini scompaiono nel nulla senza lasciare tracce di sé. Le sparizioni sono diventate incontrollabili, e nessuno sa chi, o cosa, opera i rapimenti. I bambini semplicemente scompaiono, e non vengono più ritrovati. Le inutili ricerche, e gli ancora più inutili tentativi di porre un argine alle sparizioni, non

Tutte le locazioni utilizzano oggetti per renderle più gradevoli. Molto si riesce.



hanno dato risultati apprezzabili, e questo ha dato via alla fuga dalla città abbandonata da quanti temevano per la vita dei propri figli. Ma non tutti hanno lasciato le loro case, e altri bambini continuano a scomparire trasformando la città in un guscio vuoto, dove il silenzio è il solo dominatore delle scene. Le strade sono diventate un dedalo

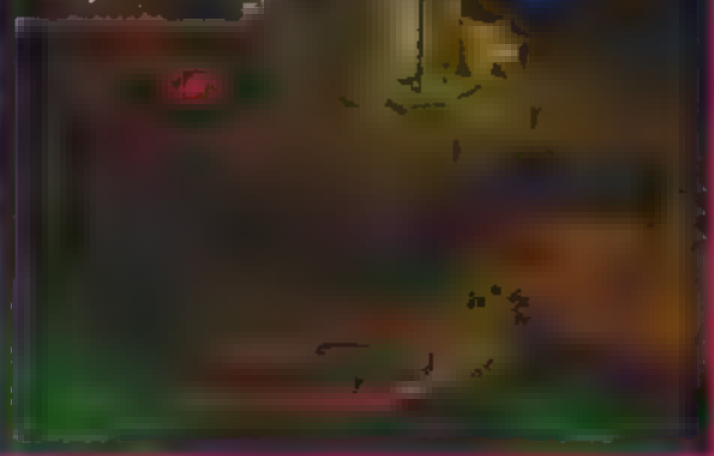
cupo e silenzioso, l'atmosfera grigia. In mezzo a tanto squalore voi vestite i panni di una giovane bambina (che potrebbe essere benissimo un'ottima candidata per la prossima sparizione) che si impegnerà alla ricerca della verità, cercando di arrivare là dove nessuno è riuscito a fare luce, svelando l'inquietante mistero che si cela dietro ai rapimenti. E di più, non vi dico!

#### PER LE VIE DELLA CITTÀ ODENTE

City of the Lost Children è un'avventura dinamica



Vicine a questo faro si trovano degli utili indizi per l'obiettivo.

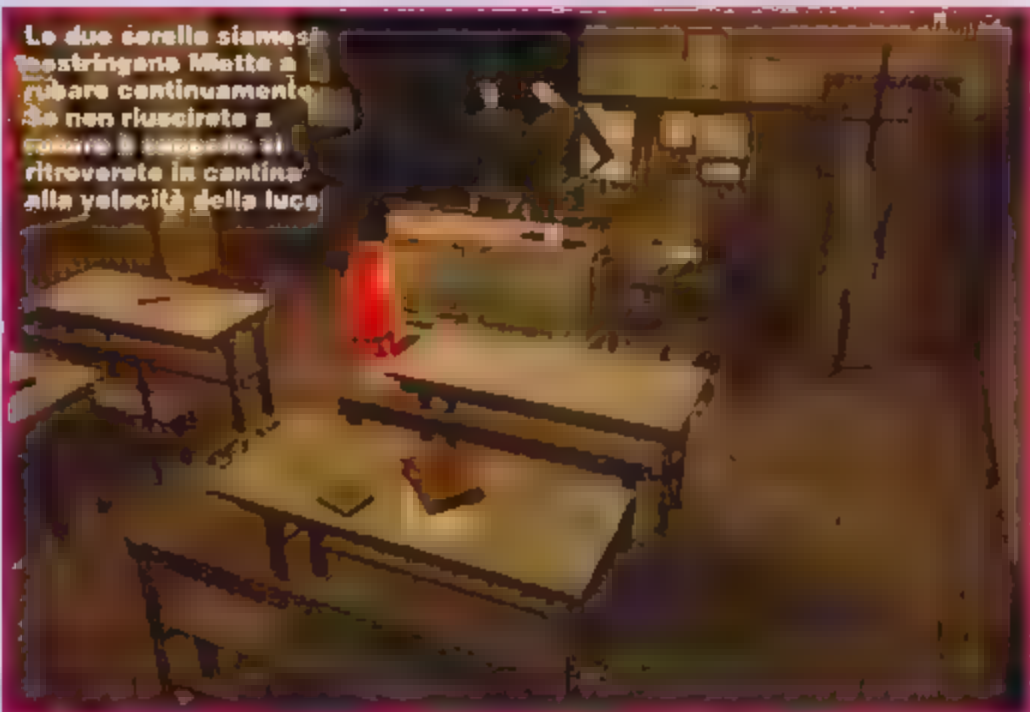


vuoto e silenzioso, i vicoli

e le case hanno assunto un aspetto abbandonato e decadente, non si vede più gente in giro per le vie. La città diventa ogni giorno sempre più spettrale, e le nebbie che salgono dal mare rendono ancora più



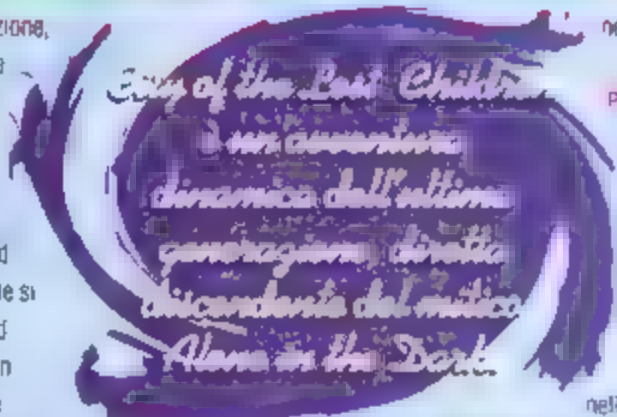
Le due sorelle siamesi costringono Matte a rubare continuamente. Se non riuscirete a rubare il cappello si ritroverete in cantina alla velocità della luce.



dell'ultima generazione, diretta discendente del mitico capostipite Alone in the Dark. Durante il gioco avrete il controllo di un personaggio che si muove all'interno di scenari realizzati in grafica statica, che verranno inquadrati da

diverse telecamere virtuali a seconda dello svolgimento dell'azione. A voi, naturalmente, spetterà il compito di esplorare le case e i vicoli della città deserta e dall'aspetto quanto mai spettrale. Il vostro scopo sarà la ricerca di zone nascoste, oggetti, informazioni e persone che vi aiutino a procedere nello svolgimento della storia fino al raggiungimento della verità. L'azione di gioco viene sempre ripresa da una telecamera fissa, le inquadrature cambiano a seconda di dove vi trovate all'interno dello scenario, per fornire sempre l'immagine più spettacolare. A differenza di molti altri titoli di questo genere presenti sul mercato, in City of the Lost Children è anche possibile disporre di più di una inquadratura per una stessa locazione.

Quando vi trovate in una sezione inquadrabile anche da un secondo punto di vista, vedrete lampeggiare sullo schermo, nell'angolo in alto a destra, una vecchia macchina fotografica. È il segnale che indica la possibilità di cambiare punto di vista premendo la barra dello spazio: potrete così dare un'occhiata alla locazione dove vi trovate con un altro occhio, magari scoprendo qualche nuovo importante indizio per la vostra ricerca: un passaggio che prima non si poteva vedere, un oggetto coperto, o un personaggio nascosto



nell'ombra

### PATITE DELLA PSYGNOSIS

Anche se l'esplorazione e il dialogo con personaggi che incontrerete mantengono un'importanza predominante

nell'economia del gioco, gli

enigmi da risolvere costituiscono un indispensabile incentivo allo sviluppo della narrazione della trama.

In alcuni punti cruciali dell'avventura verrà narrata anche da ottimi

humani filmati in motion

In merito ai filmati del

gioco, tra cui figura anche un'eccellente

introduzione, occorre segnalare che sono stati

realizzati tutti in alta

risoluzione e con

accostamenti cromatici veramente

grandiosi e dall'aspetto

estremamente realistico. Non

lasciatevi ingannare dall'aspetto

larrajinoso delle nostre fotografie

infatti, per rendere più fluide le

animazioni alla

Psychosis hanno

## TNT in pillole



La prima difficoltà la incontrerete subito dall'inizio. In pratica, le due maestre vi ordineranno di andare a rubare il cappello al vecchio seduto sulla seggiola, altrimenti passerete il resto della vostra giovinezza chiusa in cantina (...gioventù bruciata!).



scelto di utilizzare la modalità full motion

inframezzata da interlinee nere, che rendono le

immagini statiche tratte dai filmati meno definite e

nitide. Si tratta in pratica di una routine che

traduce i diversi frame delle animazioni

in figure che presentano un minor

numero di righe rispetto a un'immagine

a schermo pieno, per ridurre così il

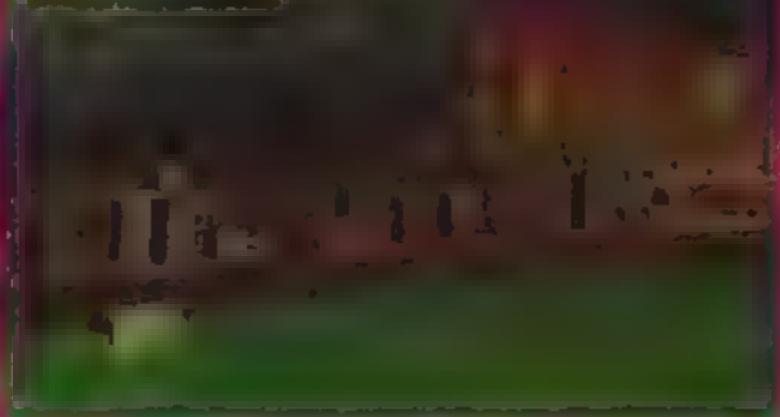
numero di pixel sullo schermo da

aggiornare durante il movimento. Il risultato

che si ottiene con le immagini in movimento è

molto valido, specie nel caso di City of the Lost

Il posto è uno dei luoghi che visiteremo all'inizio del gioco. Lugubre e tetra, rende il gioco molto più attraente.

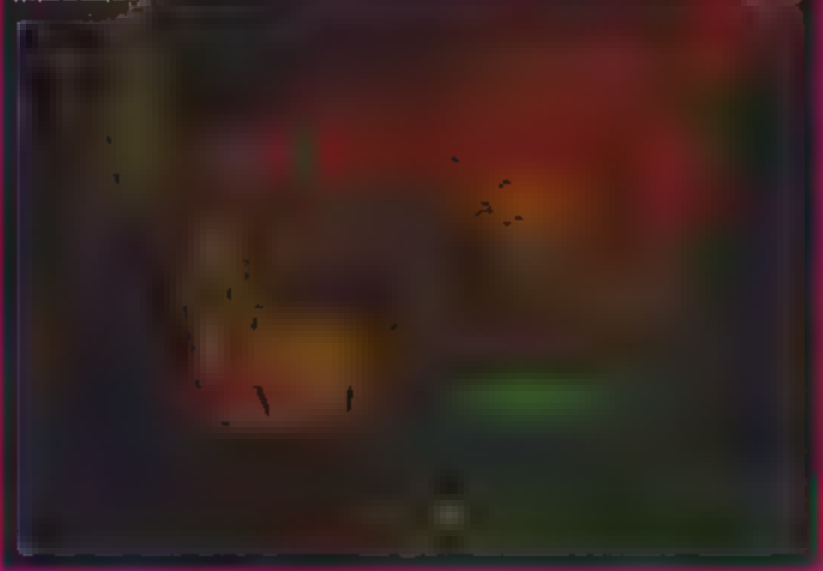


Chi idren, dato l'ottimo uso dei colori fatto dai grafici della Psygnosis, ma i singoli frame delle animazioni risultano meno definiti rispetto a un'immagine completa, dato il ridotto numero di righe che compone ogni immagine. Riguardo alla tecnica di programmazione del gioco, basta dire che è una delle migliori mai viste in un titolo di questo genere: gli ambienti in cui vi muoverete sono stati ricostruiti grazie a un sapiente uso dei colori e delle inquadrature, e risultano dettagliati all'inverosimile. Ogni locazione è ricca di particolari capace di trasmettere un sottile senso di inquietudine (soprattutto grazie all'uso delle ombre e all'aspetto decadente e desolato), ed è ripresa da un punto di vista che ne esalta la dinamicità. Le animazioni sono fluidissime e molto realistiche (avete notato come vengono scese le scale?); e i personaggi in movimento sullo schermo si integrano alla perfezione con i fondali, senza dare mai l'impressione di essere inseriti in uno scenario di cui non fanno parte. Grazie a tutte queste buone qualità, tra l'altro, diventa molto più semplice controllare il proprio alter ego su schermo, cosa che rende il gioco ancora più immediato e coinvolgente.

L'uso dell'alta risoluzione rende ogni immagine un piccolo capolavoro di definizione, e anche se da vicino i personaggi possono sembrare un po' troppo squadrati, il livello qualitativo della grafica di City of the Lost Children è sicuramente ottimo. Non da meno sono anche le musiche, cupe e opprimenti, senza diventare tetre, realizzate in maniera eccelsa. Il giusto accompagnamento dell'azione, e il complemento ottimale a un'atmosfera di gioco immersiva e molto coinvolgente. City of the Lost Children è un gioco da assaporare in assoluta tranquillità, senza farsi disturbare da nessuno, per lasciarsi coinvolgere completamente dalla trama, dall'atmosfera che si respira e dalle sensazioni che si provano.

**CALA IL S'PARIO**

Chi sarà mai questo marinaio?



I colori di City Of The Lost Children rispecchiano un'atmosfera decisamente gotica

City of the Lost Children è un'avventura molto lunga e complessa, che vi terrà impegnati sicuramente per un bel po'. Visti anche i ritmi piuttosto lenti con cui le vicende si mettono in moto (soprattutto all'inizio). Ma per chi avrà la forza di perseverare l'interesse diverrà totale, e garantirà un coinvolgimento a medio e lungo termine.

**REDAZIONE/PSYGNOSIS**

A mio parere City of the Lost Children meriterebbe di essere visto e giocato da chiunque, anche solo per poterne apprezzare la grafica e le atmosfere sottilmente inquietanti.

Comunque, se siete amanti dei giochi di esplorazione capaci di garantire soprattutto ritmo e azione pura, forse fareste bene a cercare qualcosa di più movimentato (in questo caso non

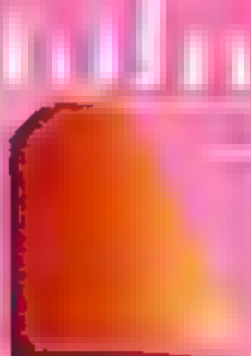
lasciatevi scappare Tomb Raider). Proprio per questo motivo non ho regalato al gioco Psygnosis il titolo di Kigooco, perché qualcuno potrebbe trovarlo troppo lento. Ma se giochi più riflessivi vi sanno entusiasmare, allora avete appena letto la recensione di un gioco che fa sicuramente per voi.



**PC CD-ROM**

Il miglior gioco del 1995, secondo il meglio City of the Lost Children: un bel Pentium è d'obbligo, meglio se con 16 Mb di RAM, una scheda SVGA, un CD-ROM 4x e una scheda sonora almeno a 16 bit. Gioca sotto DOS, ma non causa eccessivi problemi da Windows 95.

**CURVA D'INTERESSE**



Genere: Avventura Dinamica  
Casa: Psygnosis  
Sviluppatore: Interno

**899**

G  
A  
QI  
FK

**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**







# SCUDETTO

# 2

EIDOS

DOMARK



LA NUOVA  
VERSIONE  
DEL FAMOSISSIMO  
SCUDETTO 1

**CD.Rom**

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
PC 486, 8 Mb RAM,  
VESA COMPATIBILE,  
SVGA, LETTORE CD.Rom 2X,  
MOUSE, SCHEDA SONORA.

## Fate a calci per averlo!

£ 89.900

Numero Verde

167-821177

LEADER S.p.A. - VIA ARMA 22-21045 GAZZARA SCRIVANO (VA)  
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: [www.leaderspa.it](http://www.leaderspa.it)



PC  
CD-ROM

## AR'KRITZ

di Alessandro Peretti

“Ancora una volta sulle nostre fragili spalle grava il peso di una missione a dir poco impossibile...: salvare l'intero pianeta dall'ennesima invasione aliena!”

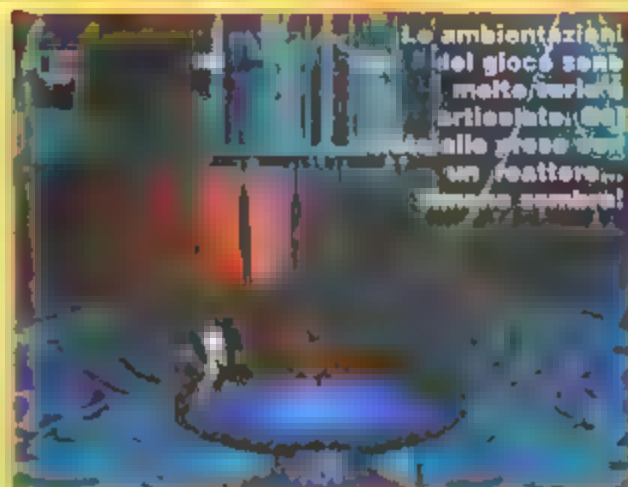
**S**iete un ex sbirro, che per motivi di servizio(?) è stato allontanato dal corpo di polizia: vivete in un paesino sperduto chiamato Black Hill City, sito ai confini estremi dell'Arkansas. Come tutte le altre sere, state torturando il vostro povero legato bevendo birra al Wally's bar. Tutto tace, tutto è estremamente tranquillo: ingurgitate la vostra birra, noncuranti del fatto che su di essa si è formata una strana e densa schiuma. “HOUGH! COLGH! COJGH! BLEAH!” Ma che schifo! Giù, ma dove c'è? O l'hai presa, sta birra?” (notare l'accento che lascia trasparire le discendenze nobili del personaggio). La vista di Jack comincia ad offuscarsi, sul suo viso cominciano ad apparire degli strani segni.

Finalmente Jack si riprende, un saporaccio orrendo campeggia nella sua bocca. “Hey umano, non è mica la fine del mondo, è vero che non sono molto carino, ma pensa se si fosse impadronita del tuo corpo Marisa Laurito? Mi presento, mi chiamo Ar'Kritz, commissario

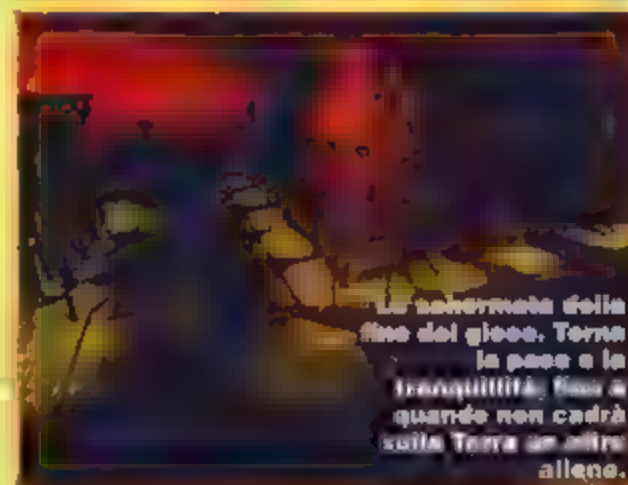
Ar'Kritz. In un certo senso, quindi, siamo colleghi.” Jack, pietrificato come chi ha appena varcato la soglia della propria camera, e ci ha trovato dentro Pamela Anderson nuda, ascolta disorientato le parole che sente provenire dal interno del proprio corpo. “Caro Jack, devi sapere che dei pericolosissimi prigionieri della costellazione d'Orion sono evasori e sono atterrati sul tuo amatissimo pianeta. È inutile che ti dica che non sono venuti sin qui per fare la spesa al discount. Ar'Kritz continuerà a raccontarti e ci spiega che la sua missione è quella di eliminare tutti i fuggiaschi. Siete quindi in compagnia di questo esserino che di mora nel vostro corpo, purtroppo esso produce una pericolosa tossina che provoca delle orride mutazioni genetiche. Siete quindi destinati a trasformarvi in un essere orrendo, a meno che non lo aiutate. Ar'Kritz terminerà la sua missione.”

## PLATFORM AGAIN

Ar'Kritz è chiaramente un gioco a piattaforme e, a parte qualche piccolezza, non introduce grosse novità. Come vi dicevo il vostro compito sarà quello di eliminare tutti gli alieni che hanno invaso la vostra ridotta cittadina. Le piattaforme su cui combatterete sono ambientate nelle strade della vostra città: vi muoverete quindi sui balconi dei palazzi, sui tetti e su tutto ciò che c'è normalmente in una strada. Ucciderete tutti i nemici presenti in un livello, potrete passare a quello successivo. Per fare questo vi potrete muovere per tutta l'estensione del livello, senza seguire uno schema predefinito: avrete quindi la libertà di muovervi a vostro piacimento per i livelli, seguendo il percorso che preferite, passando anche più volte dallo stesso posto. Questo è forse il più grande pregio di Ar'Kritz, infatti cancella la vecchia



Le ambientazioni del gioco sono molto varie e articolate: da quelle alle prese con un reattore... fino a quelle...



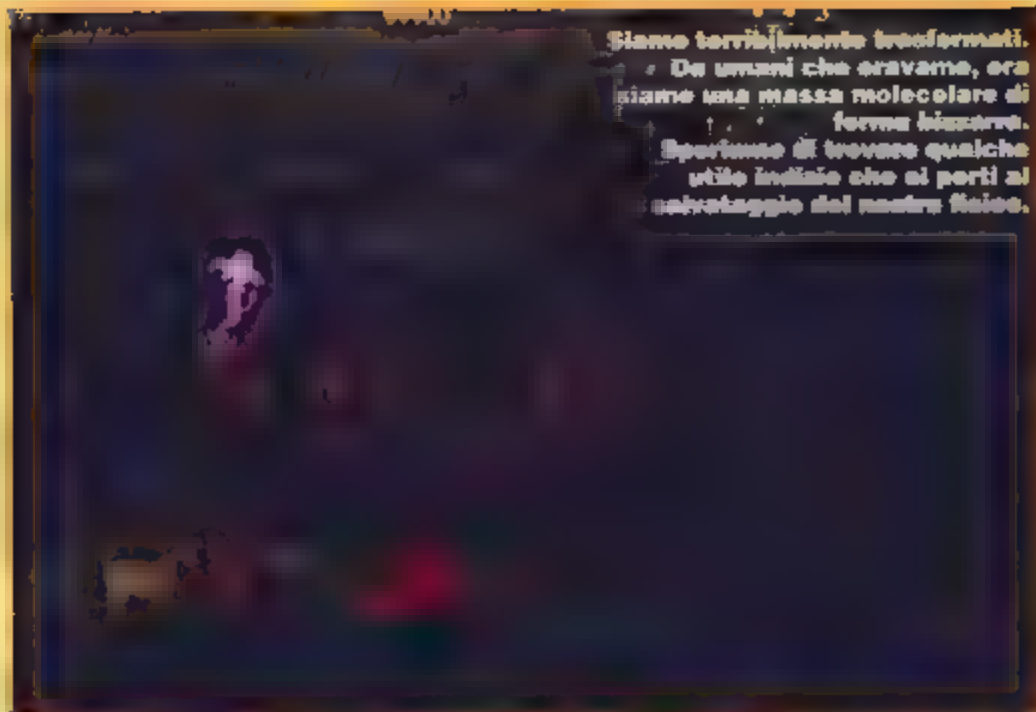
La narrazione della fine del gioco. Tornerete in pace e la tranquillità, fino a quando non cadrà sulla Terra un altro alieno.



La grafica del gioco ci permette di apprezzarne al meglio le caratteristiche.







Siamo terribilmente trasformati. Da umani che eravamo, ora siamo una massa molecolare di forme bizzarre. Speriamo di trovare qualche utile indizio che ci porti al salvataggio del nostro figlio.

concezione da classico platform dove si partiva da un punto preciso e si arrivava alla fine seguendo un percorso obbligato. Ino tre, è molto caro il metodo in cui si sceglie il percorso da seguire quando si è in

prossimità di un bivio, appaiono sulla strada delle frecce segnaletiche a questo punto si preme il tasto invio ed appare l'incrocio in cui si è visto da alto si sceglie la direzione da prendere e una bella animazione in full-screen ci accompagna nella strada che abbiamo scelto.

#### UNA PASSWORD PER IL BAZOOKA?

I nemici da combattere, in ogni livello sono veramente tanti e avrete ben pochi momenti in cui distrarvi. Per combattere questo fiume di alieni il nostro Jack inizia mentre lancia calci e pugni,



ma poi proseguendo nel livello raccoglierà diverse armi e bonus tra cui: boccette di energia vite supplementari e un sacco di utilissime armi quali pistole mine antiuomo bombe e altro ciò che non malamente si può acquistare dal cartolaio.

Il tutto non si riduce qui per portare a compimento la vostra missione dovete cercare carte magnetiche, chiavi di accesso, sacchi moltiplicatori e altri oggetti utili alla soluzione. Sparsi qua e là per i livelli troverete diversi avversari da combattere: dai poliziotti all'alieno al soldato nascosto dietro una trincea di filo spinato. Devo necessariamente segnalare che a me è capitato spesso di terminare troppo in fretta le munizioni e di essere costretto ad arrangiarmi con il corpo a corpo.

Questo non è esattamente il massimo della vita visto che tirare pugni e calci a chi ti spara contro con un fucile non dà molta soddisfazione! Ricordate inoltre che a causa di Ar Kriz il mostro che ha preso in subaffitto il vostro corpo subirà delle lente ma inesorabili mutazioni genetiche trasformandovi in un vero e proprio mostro (più o meno come Montecarlo). Ricordate che dopo ogni mutazione perderete tutte le armi che avevate con voi.

## TNT in pillole

Più che un TNT in pillole mi sento di darvi alcuni avvertimenti. Il gioco è molto lungo da terminare, ci sono più di 200 schermate di gioco da visitare... Dovete fare attenzione soprattutto ai proiettili che i nemici vi scaricano con perfida e continua insistenza,



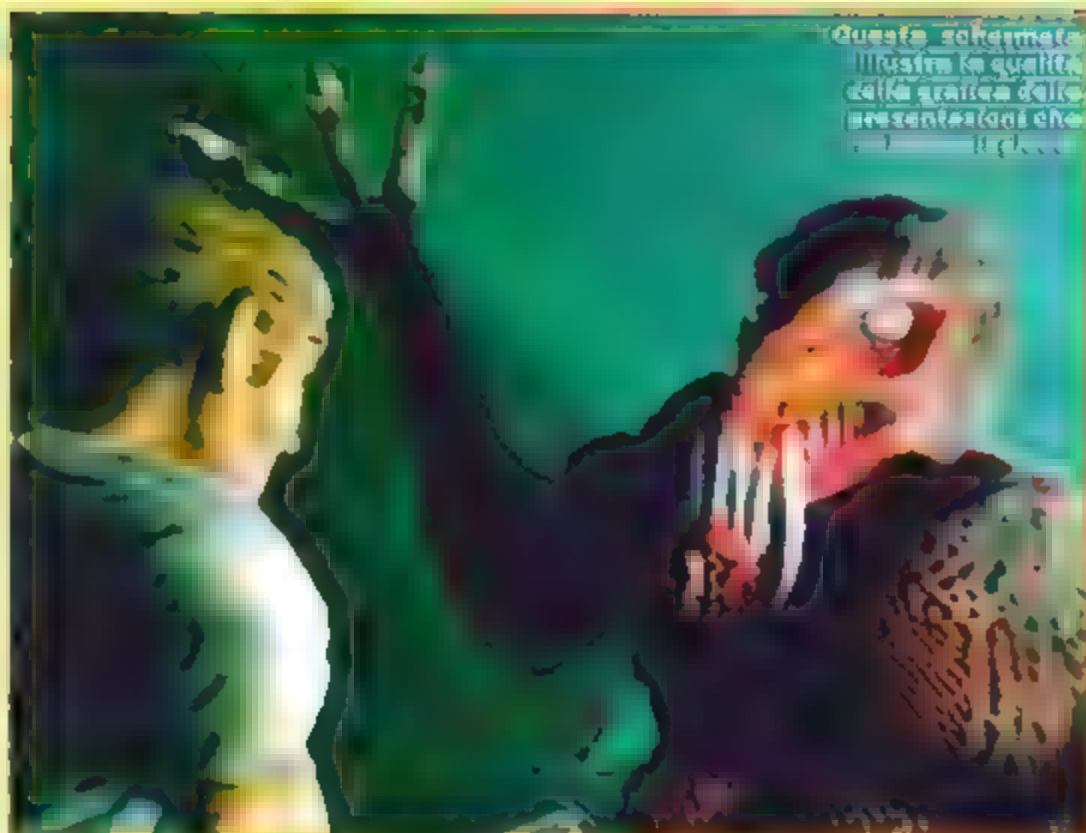
perché attraversano le schermate successive, a differenza degli altri platform. Non vi basterà, quindi, scappare in un'altra schermata per mettervi in salvo, ma dovrete abbassarvi, o saltare su una scala, per non essere colpiti. Questo stratagemma regala parecchia longevità al gioco, che sicuramente vi consigliamo caldamente!





# LA GRAFICA

Ne l'insieme Ar'Kritz appare piuttosto bello. I fondi sono molto ben realizzati, ricchi di particolari e molto dettagliati. Un pochino meno bene sono i personaggi, e le loro animazioni. Ma se da un lato si nota un notevole sforzo per renderle più degne, dall'altro si vedono chiaramente dei personaggi un po' scadenti che si muovono in maniera piuttosto approssimativa. Ar'Kritz è senz'altro un gioco d'azione che si fa apprezzare per la prima volta grafica delle piattaforme e per il modo in cui si muove liberamente per i livelli. Inutile nascondere che qualche difetto lo ha riscontrato, per esempio, non mi è piaciuto per niente il modo in cui si combattono gli alieni.



Questa schermata illustra la qualità della grafica delle presentazioni che il gioco...

Infatti, molto spesso ve ne trovate addosso tre o quattro contemporaneamente, magari mentre siete un po' malati. Bene, che cominciate o no, spesso ho avuto la meglio su più alieni armati di pugnali e laser. Insomma, basta che vi avviate a proprio ad essere sopra, in questo modo gli alieni fanno molta fatica a respirare, come a questo punto fate sberle e cazzotti.

avendo la meglio. Per il resto, vale un po' lo stesso discorso che si fa per tutti i platform, e cioè che probabilmente vi entusiasmerà all'inizio, ma poi vi stancherà piuttosto presto.

Da segnalare la presentazione che, nella sua semplicità, risulta molto bella. In essa si vede Ar'Kritz all'interno del nostro corpo mentre destreggiandosi tra globuli rossi e piastrine ci racconta la sua avventura. Una volta tanto si sa cosa che ci ha fatto "incontrare". Anche questa volta mi sento di consigliare questo

gioco a tutti gli amanti dei platform, mentre invece per gli altri non sapete cosa vi state perdendo. La grafica parla da sola! Papà d'Alex Amen.

## AR'KRITZ

Genere: Platform  
Casal Meridionale  
Sviluppatore: Virtual Studios

### PC CD-ROM

Per giocare come si deve ad Ar'Kritz vi basta un 486 veloce (tipo un 80 o un 100 Mhz), 8 Mb di RAM, un CD-ROM 2x (meglio 4) e una Sound Blaster. Gioca in MS-DOS (che Dio lo benedica!). Mica male no?

### 890

G  
A  
QI  
FK

### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

CURVA D'INTERESSE



# ASSASSINI

2015

**UN DRAMMATICO THRILLER  
CON UNO SPIETATO  
PROTAGONISTA  
...TU!**



Sei JACK BUTCHER  
"Il Macellaio" e devi af-  
frontare umani e robot  
per portare a termine la  
tua eroica missione.  
Un thriller di azione,  
un'avventura appassio-  
nante, una continua sca-  
rica di adrenalina che ti  
sconvolge, fino alla sfida  
con Genocyde 350, il  
grande ed indistruttibile  
automa guidato da un  
governo controllato da  
assassini.  
Riuscirai a salvarti la  
vita?

## CD.Rom

MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI

386, 60 Mhz

16 MB RAM

800x600

SCHEDA SONORA

TASTIERA O JOYSTICK

640x480 VIDEO A 256 COLORI

RACCOMANDATO

PENTIUM 100 Mhz

CON 32 MB RAM

£ 99.900



WARNER INTERACTIVE

Numero Verde

167-821177

LEADER S.p.A. VIA ARMA 22-21045 CAZZARA SORIANO (VA)  
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: [www.leadergame.it](http://www.leadergame.it)



PC  
CD-ROM

## TUNNEL B1

DI ALESSANDRO PERETTI

**“Eccoci nell'ennesimo Sparatutto 3D, questa volta a bordo di una navicella ultraveloce ed immersi in un'ambientazione futuristica. Allacciate le cinture, stiamo per decollare!”**

La fine del mondo è ormai alle porte.

Un'inesorabile corsa agli armamenti ci ha portato sull'orlo dell'autodistruzione: decenni di sviluppo tecnologico hanno portato solamente alla creazione di armi da guerra sempre più potenti. La fine è vicina, ormai la situazione è da tempo sfuggita di mano e per campare ci si aggrappa ai brandelli di qualche ideologia. Nonostante tutto, c'è ancora un pazzo che brama il potere ed è disposto ad usare la forza per ottenerlo. Questo bieco dittatore privo di qualsiasi scrupolo ha creato un'arma così devastante da non poter essere ignorata, tanto potente che solo un pazzo come lui potrebbe usarla. Tutto questo non può che scatenare le reazioni del governo, il quale, ha incaricato di andare a distruggerla per ristabilire un minimo d'equilibrio e serenità.

## IL GIOCO

Mi trovo a bordo della mia ultramoderna ed iperveloce navicella da combattimento: una serie di tunnel e cunicoli avvolti da una parziale oscurità mi si parano davanti. Comincio a muovermi e mi impresso davanti a

me come un ologramma appare l'obiettivo della prima missione. Forza! NON FARE MALE!

Mi rendo subito conto che sono nell'ennesimo sparatutto 3D anche se questa volta a bordo di una navicella da combattimento e con una trama e degli obiettivi diversi dal solito. Non appena cominciamo a muovere, questo

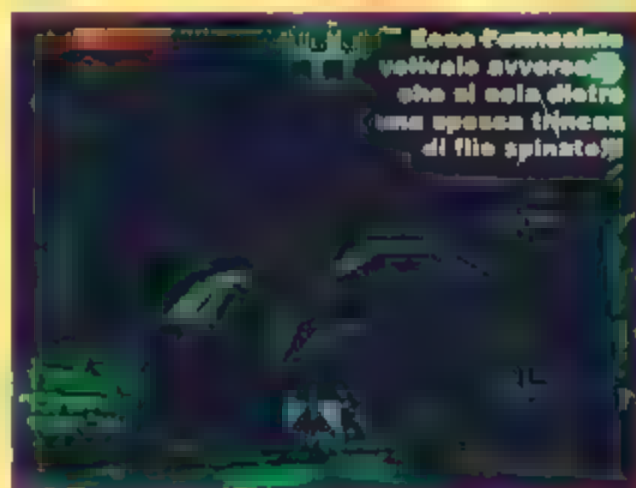
accade se utilizzate un computer veloce, si resta impressionati dalla velocità con la quale si streccia tra i vari tunnel. Tutto è molto realistico e una volta acquisita la giusta dimestichezza con i controlli e si smette di andare a sbattere qua e là, vi assicuro che l'alta velocità alla quale viaggerete vi farà venire voglia di allacciare le cinture di sicurezza. Per quanto riguarda il controllo del mezzo, devo necessariamente dirvi che siccome viaggia su cuscinetti d'aria, dovrete fare conti con il fenomeno dell'inerzia.

Nonostante questo dopo pochi minuti di gioco ci si abitua e pilotare il velivolo diventa molto divertente. Come ho già detto in precedenza per portare a termine ogni livello dovrete compiere delle missioni che potranno essere la distruzione di qualche velivolo piuttosto che di qualche dispositivo nemico oppure la semplice raccolta di qualche arma con relativa fuga dal livello. A ostacolare la vostra missione, disseminati per i vari livelli troverete diversi dispositivi, tutti più o meno efficaci. Troverete per esempio dei lanciaragane automatici,

montati su tripiede che non appena vi avvicineranno cominceranno a spararvi addosso di tutto. Fatti allo stesso modo però ci sono dei cannoni laser. Entrambi si rivelano poco efficaci e si distruggono piuttosto facilmente. Diversamente potrete incontrare dei velivoli tipo il vostro o dei maledetti elicotteri decisamente più agili e precisi che vi daranno giusto filo da torcere. Per fronteggiare al meglio tutti questi avversari avremo a nostra disposizione una ricca dotazione di armi. Ovviamente cominceremo con il minimo e cioè una mitragliatrice a doppia canna, ma proseguendo per i livelli avremo la possibilità di raccogliere un sacco di armi più potenti. Vediamole nel dettaglio.

**Mitragliatrice** È l'arma di base, decisamente poco efficace. Di buono ha che non necessita di munizioni per essere ricaricata, in quanto trae la propria energia dal motore del velivolo.

**Razzi** Questi sono già più efficaci dei precedenti e



Ecco l'ennesimo velivolo avversario che si cela dietro una spessa tina con di filo spinato!!!



Usate la vostra mitragliatrice per distruggere queste dispersive e sconfiggerle il nemico.

fanno una buona quantità di danni a tutto ciò che si trova nei dintorni del luogo della detonazione, voi



Nota bene: l'obiettivo della prima missione è di controllare del tutto il più complesso di questi tunnel e cunicoli stretti. Io farò ricordare, inoltre la composizione dei fondi 3D ricorda vagamente quella di Quake.





## AREA 51

DI DANILO CAPELLO

“Deponete le armi, noi  
Alieni veniamo in pace”.  
“Raccontalo a un altro.  
Lucertolona... BOOOM!”

È tra il lontano 1990 quando nelle sale giochi di tutta Italia impazzivano videogames del tipo “Operation Wolf”, un titolo entrato a rientro nella lista d'oro dei coin up. Esso era formato da un cabinetto a cui erano ancorate due mitragliere in stile Uzi, con le quali mirare la scherma e impallinare quanti più nemici possibili tra quelli che vi si presentavano davanti. Dato il successo ottenuto, anche le software house si lanciarono nella realizzazione di videogiochi analoghi, simulando azioni di guerra in tempo reale e ottenendo tutte il medesimo risultato: fiasco! I problemi principali che assillavano indistintamente prodotti del genere “localizzazio-mira-spara” realizzati sul PC erano la unità di puntamento con la quale colpire i nemici: si utilizzava spesso il mouse, il joystick o in alcuni casi sporadici una pistola o raggi infrarossi (che in pochi avevano comprato a causa dello scarso utilizzo della stessa nella maggior parte dei giochi in commercio), ognuna delle quali ha portato agli identici risultati: scateniti. Presso il tempo, ed ecco qui sulla mia scrivania proprio uno di quei prodotti che pensavo non avrei più rivisto. Il titolo è accattivante, “Area 51”, una zona militare americana che esiste realmente, dove si dice siano rinchiusi resti di astronavi aliene e UFO. Dopo la scorsa introduzione che narra dell'assalto di alcuni alieni alla Terra, della conquista di una zona militare e della nostra missione da compiere (cadere al suolo l'intera Area 51), veniamo

colpiti nella copia di quel “Operation Wolf” di cui parlavo prima, dove con una visuale in soggettivo si doveva mirare e sparare a nemici simili a lucertoline e a qualche umano da loro “posseduto” e far fuoco su tutto ciò che si muoveva. Non si poteva certo rievocare il più presto possibile l'orrore prima che un altro folto gruppo di pseudo-rettili venga a fare “vesita” insieme purtroppo dalle note dolenti lo schermo di gioco utilizzato è fin troppo datato e ripetitivo. Tutto ciò che

salvo rare eccezioni, sono lo scenario e qualche nemico: ma lo stile e le azioni da compiere sono del tutto simili volta per volta, portando così il giocatore a cadere spesso in fase colabroica ripetendo all'infinito “Ancora??”. Quello che i programmatori della GT Interactive dovrebbero imparare è che non bisogna mai sottovalutare la longevità di un gioco che richiede solo di puntare un mouse sui nemici e sparare: i videogiochi di oggi vogliono qualcosa di più. Non frontendermi Area 51: non è un brutto gioco: anzi la grafica è piuttosto curata (anche se a volte un po' troppo “picchiosa”), il sonoro è buono, la difficoltà ben calibrata, esaltano la possibilità di giocare lo stesso partita in due sullo stesso computer contemporaneamente, ma tutto termina qui, senza stili di gioco né fedi di delusione. Indubbiamente l'impossibilità di utilizzare una periferica hardware di puntamento adeguato ha minato quella giocabilità con la G mouse e quell'immediatezza del coin up delle sale giochi, ma onestamente il mouse come minimo (per non parlare poi della tastiera!) è un dispositivo non proprio adatto e immediato per giochi del genere, e provoca troppe vittime innocenti (legga “soldati alleati uccisi per sbaglio”). Insomma, finite via le somme: buoni il sonoro e la grafica, anima la possibilità di giocare in due contemporaneamente.

Quanto alla giocabilità... beh... passate la prossima volta, magari avrà qualcosa di meglio da offrirvi.

Scena di guerriglia urbana (Notare l'elicottero  
prezioso).



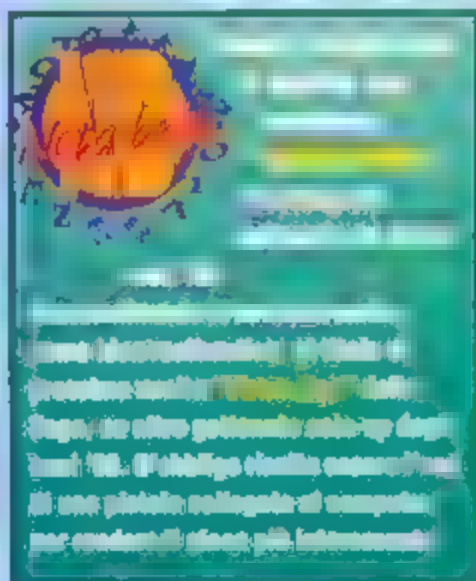
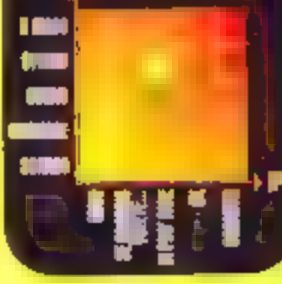
AREA 51



Genere: Sparatutto  
Canale: GT Interactive  
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Un Pentium a 100 Mhz, 8 Mb di RAM (16 consigliati). Windows 95 sono le richieste per questo titolo, graficamente molto attraente. Poche richieste per un gioco dalle poche pretese.

G  
A  
QI  
FKRAPPORTO  
QUALITÀ/PREZZO





# POWERF1



WORLD CUP

PRODOTTO UFFICIALMENTE  
DALLA FIFA



## CD.Rom

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:

PC 486,  
8 Mb RAM,  
SCHEDA SONORA  
SOUNDBLASTER PRO  
O GRAVIS ULTRASOUND,  
SVGA, LETTORE CD.Rom 2X

0:06:00 059 11/24  
01/03  
FUEL:069

€ 89.900

EIDOS  
INTERACTIVE



LEADER S.p.A. - VIA ADNA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANO (VA)  
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: [www.leaderspa.it](http://www.leaderspa.it)

Numero Verde  
167-821177



# DIABLO

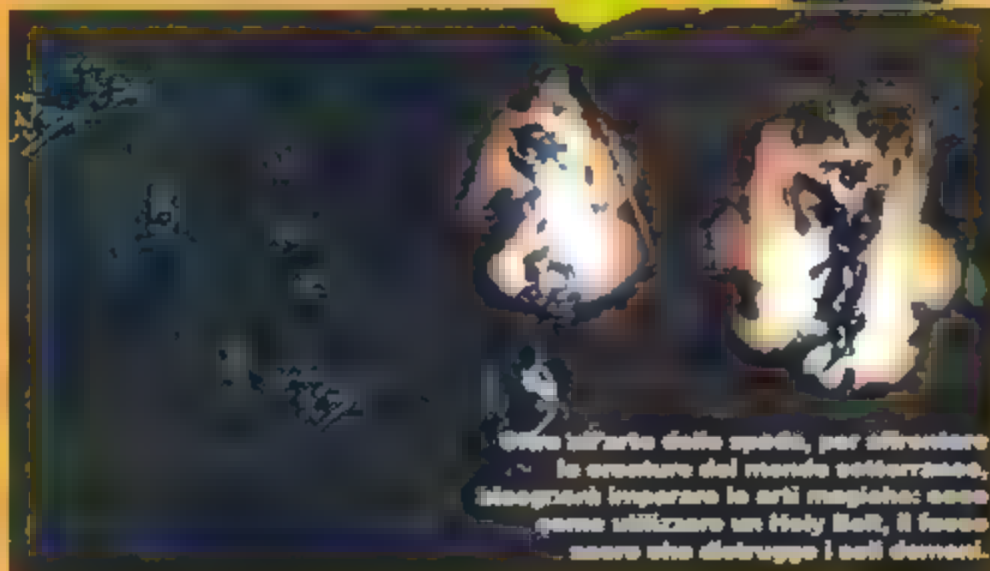
[illegible]

**Forza, intelligenza, magia: questi sono gli strumenti di cui avrete bisogno per combattere il signore di tutti i mali: Diabolo! Intraprendete, se osate, questa missione: gloria, maestà e ricchezza vi attendono.**

La furia del cielo sta per scatenarsi da un esultio. Quindici ore e meglio per i compagni d'avventura farci da parte perché queste incertezze è difficilmente controllabile.

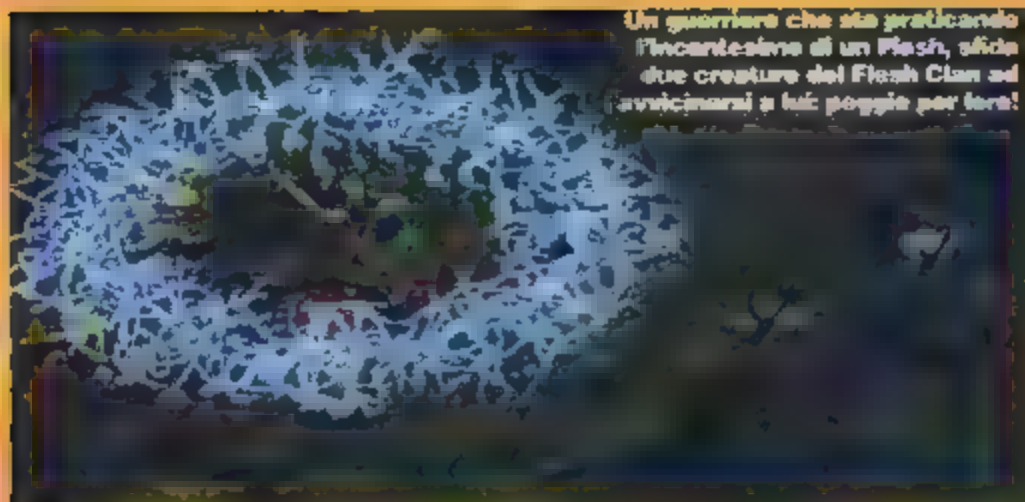
superficialità alti in questi argomenti purtutto noi a questa la sede adatta per parlare di un universo così affascinante da intravedere alcuni numeri di K totalmente dedicati per spiegare cose rimando alla rubrica dei Realtime Fantasy per capirne di più. Sappiate che nella nostra era "indotti" convertiti più "musci", sono stati trasformati in la saga di Mechwarrior che però si discosta un po' dagli ambienti di classici RPG.

Il Corral de El Mirador è il punto dove sono nati gli eventi che hanno ridato la terra di Khanduras. Ed in particolare il villaggio di Tristran, nelle attuali condizioni. Non potendo riprenderla tutta la storia con l'appoggio di San Bigrum, vi rendo edotti del fatto che Diabli, Jr. Satana trasversale, ha preso possesso della chiesa del villaggio di



L'avete sempre sognata da quando in sala giochi c'era qualcosa di simile, chiamata (forse) **Sword & Sorcery**. Dimenticavo la visuale ricorda **Ultima**.





Un guerriero che sta praticando l'incantesimo di un Flash, sfida due creature del Flash Clan ad avvicinarsi a lui: poggia per loro!

Trisram. Suo insediamento si è insediato nei suoi sotterranei con la suaorda di demoni rendendo schiavi gli abitanti del villaggio soprastante. Pochi degli autoctoni sono rimasti ed al vostro arrivo vi verrà chiesto di scendere nelle profondità della chiesa e combattere il Signore del Male. Alla faccia del bicarbonato di sodio. Nient'altro? Non so, già che ci siete perché non mi chiedete di risolvere la questione?

Mechonstante, debellare la lame nel mondo, scoprire chi ha ucciso Kennedy e Marilyn Monroe e perché non di affrontare lo svincolo della tangenziale di Sesto S.G. alle 18 del venerdì? Ma dico io. Almeno in altri giochi ci offrivano danaro per le nostre prestazioni. Qui si combatte per la gloria. E come mi chiamo? Falzone? Ma tralasciamo le trivialità. La Blizzard ha creato un vero e proprio universo attorno a Diablo. Leggendo con attenzione il Libranus di cui prima vi dicevate, una dimensione che vi avvolgerà completamente, rendendovi partecipi in prima persona degli avvenimenti della terra di Khanduras. Questo anche grazie ad una splendida iconografia rivale appositamente per questo gioco. Il filmato introduttivo crea l'atmosfera adatta per entrare nei panni di uno dei tre personaggi a disposizione: Warrior, Rogue e Sorcerer. Per le caratteristiche di ognuno di questi tre, vi rimando al box

Si gioca in isometrico 3D esattamente come Crusader e Ultima VIII. Sul fondo dello schermo c'è una classica barra degli strumenti che fa riferimento al nostro personaggio: stiva della vita e stiva della magia, inventario, elenco dei compiti da svolgere, elenco degli incantesimi e menu delle opzioni. Si parte dal villaggio di Trisram dove dragheremo coi personaggi rimasti. Il Libranus del villaggio ci avvertirà. Il vecchio saggio ed il fabbro dal quale potrete comperare oggetti utili e far riparare in futuro, le nostre armi. Dragando come in un adventure coi personaggi di cui sopra, scopriremo quali sono gli obiettivi da raggiungere nei sotterranei della chiesa. E arrivato quindi il momento di scendere nei profondi recessi dove abita il maligno e combatterlo. Raggiungiamo quindi la chiesa, all'avvicinarsi del sinistro edificio cominciamo già a percepire un'atmosfera diabolica. Una luce rossa proveniente dall'interno proietta inquietanti ombre sul terreno e dalle aperture si spande una terrificante luminescenza. Entriamo, orso. Ed eccoci in assetto da combattimento, all'interno dei sotterranei dove la nostra visione è limitata al campo di gioco. Il resto è velato da un manto nero che occlude la visuale per scoprire cosa ci

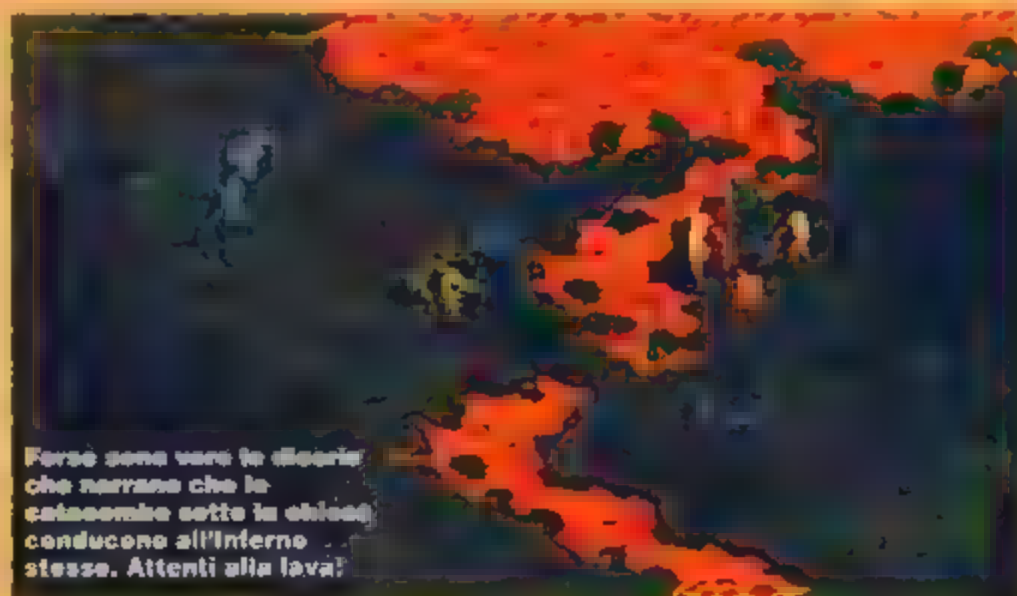
attende e necessari proseguire. Dopo aver ammirato la spettacolare cura dell'ambientazione dei personaggi, motore grafico con quale il nostro eroe si muove, lo stupendo canovio di atmosfera data da quella i sotterranei sottolineato dalla musica veramente d'effetto, e i momenti di vedere uno dei più grandi pregi del gioco, il sistema di auto-generation dei abitanti che randomizza la

*Un vero e proprio di  
braccio alla  
profondità della chiesa  
e combattere il Signore  
del Male. Alla faccia  
del bicarbonato di sodio!  
Nient'altro?*

disposizione delle "racce" dei nemici e del sistema stesso, creando nuove sfide e nuovi passaggi. E tante infine che il campo di gioco cambierà. Al 100% PARTITA, massimizzando la longevità del gioco. E grandiose poter giocare una partita di più, senza trovarsi due volte allo stesso livello, non ci sarà nemico che ci stesse addosso. E il sistema non finisce. Stupendo. Ma vediamo l'interfaccia di controllo, il paragono più immediato: Command & Conquer. Si punta il mouse dove vogliamo che

personaggio vada e questo prenderà ad incamminarsi in quella direzione, notare che i nostri nemici, i tossati e i Curicati possono sbarrare la strada al nostro eroe, sta a noi farlo proseguire in una direzione che gli permetta di raggiungere la zona deposta. Da notare che nei sotterranei, in un mondo che ci avviciniamo ad un muro o ad un angolo, questi diverranno leggermente trasparenti per permetterci di non perdere neanche un oggetto tra quelli sparsi nel labirinto. Attenzione però, oggetti e nemici saranno visibili e puntabili solo quando si troveranno nella nostra linea visiva, un po' come avviene in Total Mayan, era una bomba, eh? Ma attenzione, che vedo. Un nemico? Che fare? Lo puntiamo col mouse? Se il nemico è un diavolo, scapperà subito, questa è sottile, se è un nemico qualsiasi, il nostro eroe lo attaccherà. Noi, arma che ha attualmente in pugno. Dall'inventario è infatti selezionabile un'arma da tenere nella mano destra e quella da tenere nella sinistra. Normalmente in quest'ultima si tiene uno scudo che ci protegge dai colpi degli avversari, ma nel caso vi interessasse brandire un'ascia, saranno necessarie tutte e due le mani, come pure per impugnare uno spadone. Gli oggetti che troveremo sui nostri abitanti saranno principalmente armi ed elmi e pozioni magiche piuttosto che libri di stregoneria e pergamene. Ma che si trovasse una 10 OXX (re) non aspetterei. Si possono trovare anche soldi con i quali risalire ai villaggi e comperare altre armi, armature, pozioni e quant'altro può servire, sempre che si usate a ritrovare la strada. Con il nostro avventuriero, per 16 livelli di Diablo, accresceremo le nostre abilità di guerrieri, arcieri e maghi, scoprendo nuovi incantesimi e nuove armi che ci permetteranno di fare largo tra le schiere di nemici, o raggiungere i più malefici, il terribile, il potente, il maligno, i principi di tutti mali, Windows 95 travestito da Diablo.

volete che vi racconti come mi è arrivato Diablo? No? Ok, ve lo dico. Sono alla fermata della metropolitana con la mia macchina da scrivere, che aspetto il mio amico Daniele. Ripartì il Breve Falzone, la macchina da scrivere dal meccanismo perché il gatto gli ha rotto un vetro, non si capisce come abbia fatto, ma questo è quello che mi ha detto. A meno che non si trattasse del gatto del mio vicino che pesa 32 kg, che quando miagola sembra il ruggine del



Forse sono vero le storie che narrano che le catene sono sotto la chiesa, conducono all'interno stesso. Attenti alla lava!







# GABRIEL KNIGHT 2

## ATTENTI! AL LUPO!



*Un'avventura in stile hollywoodiano da non perdere.*

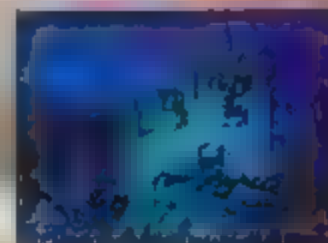
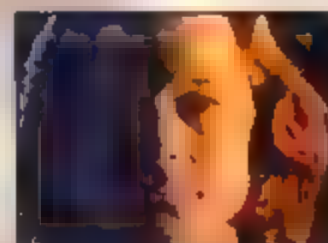
*Gabriel, l'investigatore dei fenomeni soprannaturali, vola a Monaco*

*per scoprire il segreto di una serie di assassinii attribuiti a lupi mannari.*

*La sua compagna, Grace, all'apice delle ricerche scopre la storia*

*di convulsanti processi contro lupi mannari*

*avvenuti durante il Medio Evo.*



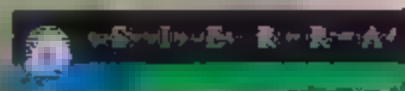
### CD.Rom

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
WIN. 3.1 O SUPERIORE  
COMPATIBILE WIN '95,  
DOS 5.0 O SUPERIORE,  
486 DX O SUPERIORE, 8 Mb RAM,  
SVGA A 256 COLORI,  
MOUSE, SCHEDA AUDIO,  
CD.Rom 2X.

6 CD - Oltre 1.000 scenari -  
400 pagine di racconto - 25 attori  
Una favolosa serie di scene

€ 129.900



167-821177

LEADER SpA - VIA FERRA 22 - 20122 MILANO - VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : [www.leaderspa.it](http://www.leaderspa.it)

PC  
CD-ROM

AVVENTURA

# NINE

DI DANILO CAPELLO

**“Cosa ci aspetta nella prima avventura grafica della neonata software house “Tibeca Interactive” appartenente a ... Robert De Niro? Di tutto, di più!”**

**E**bbene sì, dopo il regista Steven Spielberg anche un personaggio del calibro del signor Robert De Niro, ha tutelato la possibilità di realizzare altal' d'oro nel campo videoludico, e si è lanciato a pieno ritmo nella produzione di videogiochi, con che risultato? Continuate a leggere e lo saprete.

## TOC TOC TOC

L'introduzione animata narra dell'arrivo di una cartolina da parte di un vostro lontano parente, il quale dopo anni ed anni di ostinato silenzio, vi invita a trascorrere qualche giorno nella sua lussuosa villa, un luogo che ricordate molto bene, in cui avete trascorso numerose giornate divertenti durante la vostra tenera infanzia. Decisi ad incontrare vostro zio, partite alla volta della sua residenza. Ed è qui che comincia la vostra diasavventura. Davanti ad un massiccio portale di legno, ovviamente chiuso, di un lussuoso edificio notale che dall'ultima volta che siete stati in questo luogo, molte modifiche a dir poco bizzarre sono state

apportate, e di ciò che ricordavate è rimasto ben poco. Non vi rimane che constatare che, anche se è vero che con il passare degli anni i ricordi ingrigiscono, qui sembra d'essere in mezzo ad un fitto banco di nebbia! La trama è tutta qui, un tantino scarna forse, ma è proprio a questo che mirano i programmatori della Tibeca: un'avventura in cui le vicende si sviluppano con il progredire del tempo e nuove scoperte si susseguono lentamente, con un tassello dopo l'altro che si aggiunge, si confronta, lo si analizza e si incastra perfettamente nell'infinito disegno studiato per stupirvi ed affascinarvi.

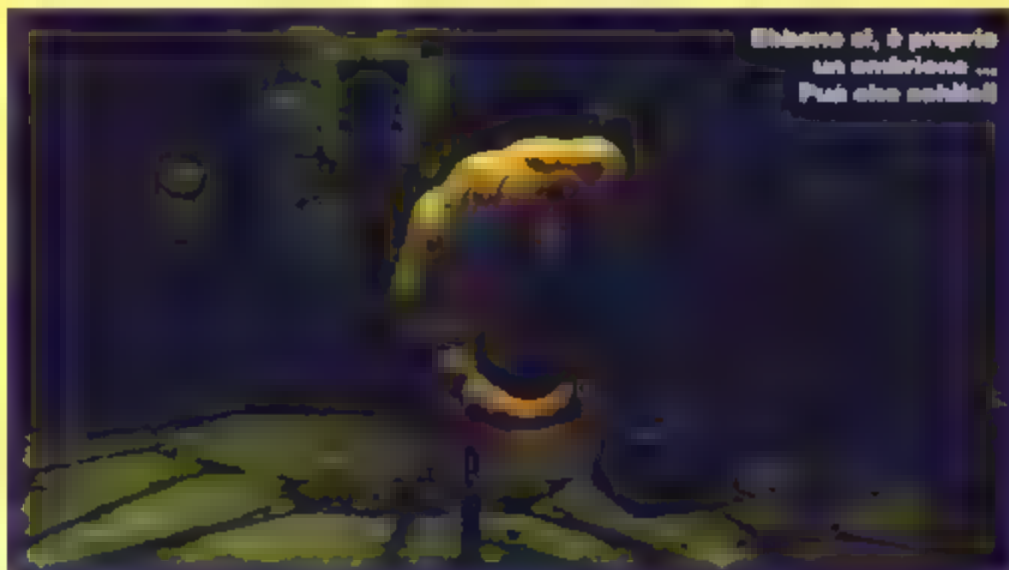
## NON E' TUTTO ORO

Bello eh? Ed invece no, non è esattamente così. Immediatamente vi troverete a rottare, non contro bestie feroci, o esseri immondi, bensì contro il sistema di controllo che sembra stornato da un'avventura targata come minimo 1992, un puntatore che permette di attivare soltanto alcuni oggetti predefiniti, e con il verbo attivare intendo muovere (tirare o spingere nel caso di una leva), o raccogliere in mano per poi depositare, oggetto chissà dove, sì, perché udite udite, non è stata prevista la possibilità di lizzare un inventario! Ma questo non è ancora il fatto peggiore, dato che ci troveremo di fronte ad un'animazione assolutamente non all'altezza della concorrenza, non lasciatevi ingannare dalle foto in effetti la qualità visiva sembra ottima, ma questa si bilancia con

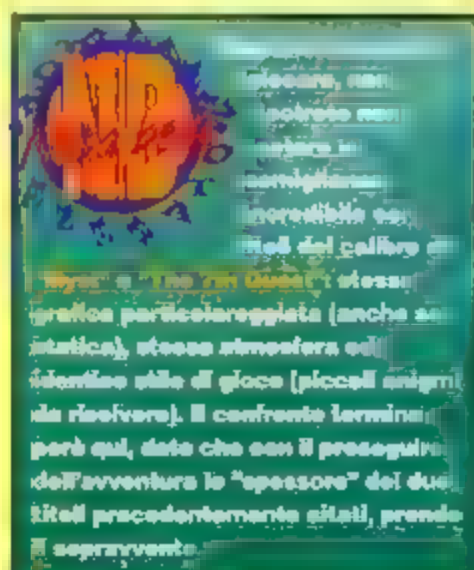
assoluta mancanza di libertà di movimenti, dato che tutto è già stato precalcolato e non è possibile spostarsi, ad esempio "un po' più a



destra" o "a sinistra per ammirare il quadro sotto l'orologio". Tutto ciò che possiamo fare è pregarci alla volontà dei programmatori, o sperare che abbiano scelto delle visuali e delle prospettive congeniali ed accattivanti, un poco come succedeva con "Alone in the dark" dove passando da una camera all'altra non si sapeva mai come la telecamera virtuale (termina super abusato) ci avrebbe inquadrato, ma con la differenza che, mentre in quest'ultimo titolo ci si poteva muovere, avvicinarsi o allontanarsi, qui invece o si accetta l'inquadratura come viene presentata, oppure si torna indietro! Mi aspettavo di immergermi in un luogo dall'atmosfera lugubre, misteriosa, ma a quanto sembra i programmatori hanno preferito puntare tutto sul bizzarro e lo stravaganza, intorciendo le locazioni con oracoli inquisitori, spiriti ballerini, orologi con al posto delle lancette delle chitarre elettriche, e mille



Ebbene sì, è proprio un ambiente...  
Poi che nulla!



ricordi, non solo non potrete in nessun caso navigare in libertà, ma anche se avrete a disposizione un inventario, non potrete utilizzarlo in modo creativo. Il confronto terminerà però qui, dato che con il proseguire dell'avventura lo "spessore" del dialogo precedentemente citati, prende il sopravvento.





Ecco come  
NON avrete  
nessun problema...

altre diavolerie del genere che farebbero la felicità delle tasche di Eta Beta!

mostra nel salone centrale che se accarezzato si atteggia in esilaranti pose.

## DIMMI CHI SEI E TI DIRÒ DOVE VAI

Il luogo in cui si svolge

avventura è costituito in gran parte da ambienti

interattivi

interattivi

cui tutto sembra

osservarvi e cosa

importante, nulla è

fasciato a caso

nessun oggetto è lì per

caso e dopo qualche

minuto di panico dovuto

ai trovarsi di fronte a decine di elementi che solo una

mente maiata può aver concepito, tutto lentamente

prenderà forma: è solo questione di abitudine e di

tempo. Nel corso delle vostre peripezie incontrerete

gli esseri più assurdi che il mondo videoludico vi

abbia mai offerto: farete la conoscenza con un

simpaticone che volazza per la sala a bordo di un

modellino di aereo ed egli sarà l'unica "persona" se

così si può chiamare, con cui chiacchierare (o almeno

provarci); vedrete degli strani esseri simili a

gamberetti che cantano e ballano la lambada, scimmie

che fanno i versacci sopra pianoforti, insomma

attendetevi di tutto: nessuna sorpresa esclusa. Ma se

all'inizio questo può divertire e rendere stravagante un

gioco altrimenti a causa del sistema di controllo,

assolutamente piatto dopo qualche ora un senso di

disorientamento comincia ad assillarci, alcuni enigmi

sono estremamente semplici, altri assolutamente

incomprensibili, e lo sconcerto comincia ad affiorare,

magari fino alla risoluzione di un altro enigma che

porti alla comprensione di nuovi elementi legati fra

loro, ma fino ad allora, spesso è tutto un pesto. Da lodare

invece alcune trovate davvero azzeccate e divertenti

che vi contagheranno con la loro demenzialità mista a

pura fantasia creativa: ricordiamo ad esempio lo

scheletro di un non meglio identificato essere in bella

*Un'atmosfera altamente  
irreale ci circonda, in  
questa prima avventura  
(e speriamo non l'ultima)  
della Tribeca Interactive,  
con proprietario  
Robert De Niro.*

## BEN FATTO TRIBECA INTERACTIVE!

Risulta evidente lo sforzo

fatto dai ragazzi della

Tribeca al loro debutto, e

come inizio non c'è male!

Costoro strada ne devono

percorrere ancora molta

per adeguarsi agli

standard di un mercato in

continua evoluzione che

non si ferma ad aspettare

chi ha appena

cominciato

ma, come dicevo, se il primo prodotto è un videogioco di questo calibro bene

non possiamo che attendere con trepidazione altre uscite che non

tarderanno certo ad arrivare. Non dimentichiamo che come diceva buon

Jack Nicholson nel film Shining "il mattino ha l'oro in bocca"

Intine un discorso a parte va fatto per il sonoro, che ho particolarmente apprezzato

ma questa premessa temo resterà un giudizio del tutto personale che potrebbe

non incontrare i favori del pubblico. Mi spiego meglio: gli effetti sonori all'interno

del gioco si riducono ad un tenebroso silenzio, tranne alcuni piccoli rumori che ci

circondano e ad alcune frasi pronunciate da qualche persona vicina, per il resto è

silenziato. Questo non può che accrescere a mio avviso, sia l'atmosfera di un luogo

altamente irreale che il feeling con l'ambiente che ci circonda, ovviamente a

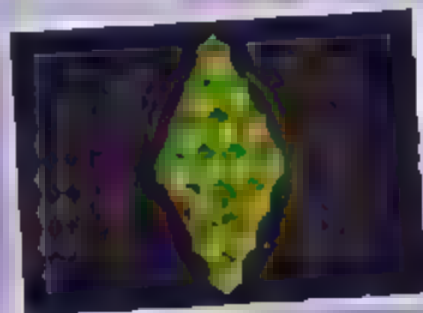
disapito di una monotonia che ci accompagnerà per tutto il corso

dell'avventura, ambientando la nostra esplorazione in una dimensione unica e

particolarissima.

## TNT in pillole

Dopo aver inserito il codice di accesso per entrare nella famigerata villa, scendete le scale e raccogliete sotto la lunga scalinata una moneta da inserire nell'oracolo rosso in fondo alla sala, quindi ascoltate MOLTO



attentamente cosa ha da dirvi una gentile donzella. Salite la scala e poi alla vostra destra, raccogliete il CD dentro la nicchia, scendete ed inseritelo nel quadro a sinistra, girate la manovella che apparirà e dirigetevi successivamente verso la scala alle vostre spalle, in cima alla quale vi aspetta un quiz musicale... la cui soluzione è semplicissima... basta aspettare la soluzione su K del buon Fassina!

## NINE



Genere: Avventura  
Casa: Tribeca Interactive  
Sviluppatore: Inter

## PC CD-ROM

16 Mb di RAM, una  
memoria quantomeno 40  
Mb, e un hard disk di  
spazio sufficiente  
sono le richieste di  
"Nine".

870

G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Q	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

## CURVA D'INTERESSE



PC  
CD-ROM

STRATEGICO

MASTER  
OF ORION II

DI GIORGIO VINTANI

**“Dopo tre anni di silenzio la Microprose ci regala un altro grande gioco di strategia: il sequel di Master of Orion, un cult game per tutti gli amanti della strategia”**

re lunghi anni. Confesso che la prima volta che mi parlarono di Master of Orion - gioco non mi fece una grande impressione. Ero innamorato di Civilization e l'idea non mi convinceva molto. Ma poi ho provato: volete sapere com'è andata a finire? Semplice: a tre anni di distanza giocavo ancora cercando di capire come mai con la mia razza preferita (gli Psioni) non riuscivo a vincere

livello impossibile (ho però vinto con Klackon e Meklar...)

Quando è uscito Master of Orion 2 l'ho comprato a scatola chiusa e ho cominciato a giocare subito (attenzione: tenetevi sempre un orologio a portata di mano e non preoccupatevi se perdetevi il senso del tempo!).

E quando mi hanno proposto la recensione, beh, di norma non avrei accettato, ma a Master of Orion non ho potuto

Da sequel all'ambasciatore che vi visita!



due giorni. E veniamo al gioco. Come cita il famoso manuale «Le civiltà galattiche pre-Psioniche, la lotta tra Orion e Antarian, un lungo braccio di guerra tra proporzioni galattiche. Gli Orion, a fine vittoria e relegarono gli Antarian in un'altra dimensione. Gli Orion poi scomparvero lasciando la guardia a protezione del loro antico pianeta. E gli Antarian? Il gioco si apre con voi nella figura di imperatore di una razza. Sono state conservate tutte le razze della versione precedente, con l'aggiunta degli Grogam, degli Eleriani e dei Trilariani. E inoltre possibile creare una razza customizzata, ma non ai livelli più bassi. Il vostro scopo è riuscire a diventare Master of Orion, e per far questo avete molte possibilità: se vi sentite democratici provate a farvi eleggere imperatore da

consiglio galattico

se siete spietati

provate a distruggere tutti gli

avversari se amate il brivido provate

a far visita al ragnone in capo degli

antariani. Avete la possibilità di

scegliere il livello

un consiglio

anche ai giocatori

più esperti di

strategy

games partite

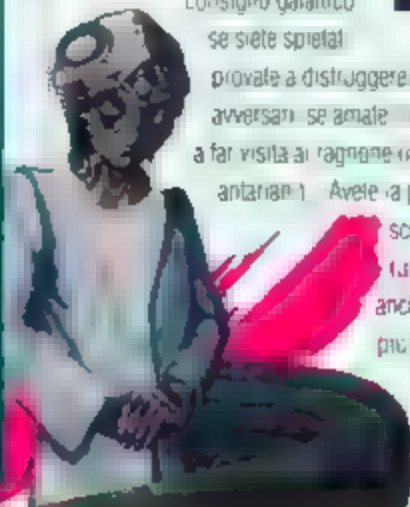
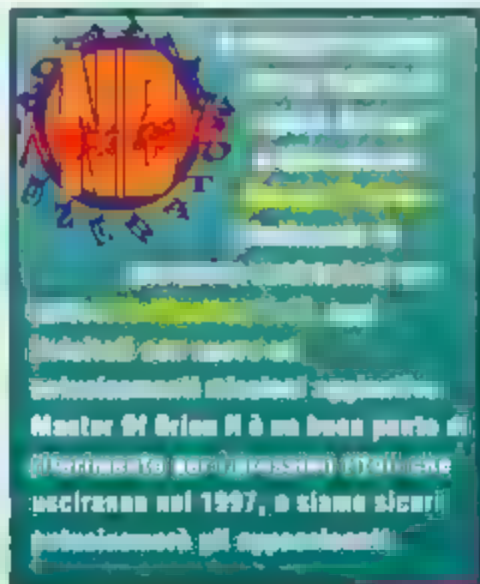
da tutor sono

già segnate così: la grandezza e la tipologia della galassia, il numero dei giocatori, le tre opzioni di attacchi antariani, contestate (o temete il ragnone), eventi casuali, combattimenti strategici (per gli strategici puri) e il livello di tecnologia, che può variare da pre-warp ad advanced. Questo menu influenza la capacità di ricerca dei giocatori, ma determina la quantità di informazioni a disposizione della vostra razza: con pre-warp avrete solo i vostri

advanced parteciperete con più colonne, alcune navi e un po' di scienza in tasca, ma a questo punto il destino

Il programma ha conservato tutte le caratteristiche che hanno fatto la fortuna di Master of Orion, con alcune importanti novità. Sembra proprio che gli autori abbiano tratto ispirazione da altri fortunati strategy games della premiata casa, Civilization e

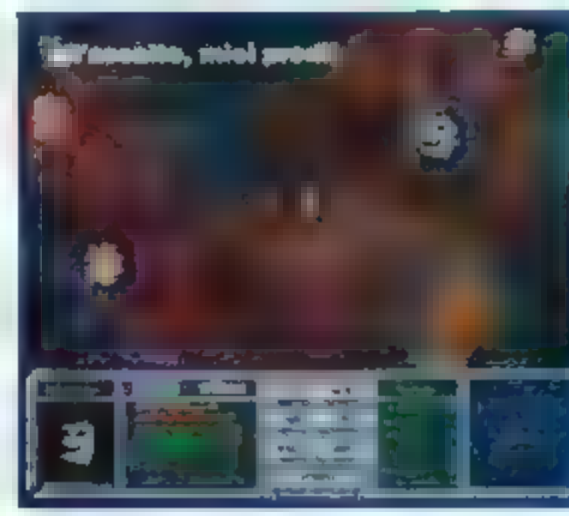
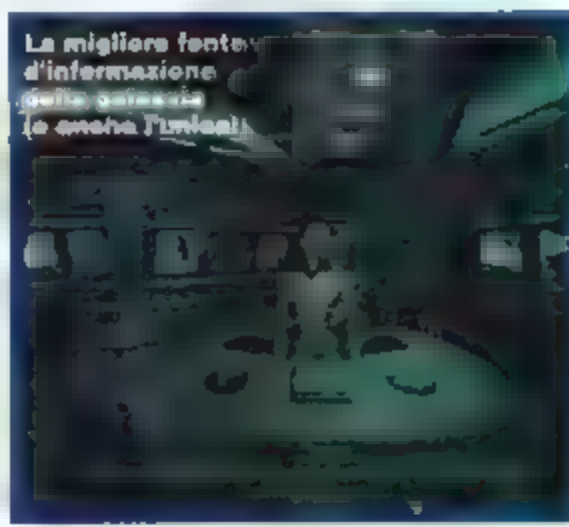
Il gran consiglio galattico: riuscite a farvi eleggere?



Master of Magic. Non si parla più di singolo pianeta ma di sistema solare, che può contenere al suo interno alcuni pianeti più o meno abitabili. La prima novità è l'introduzione dei buildings nei pianeti, che hanno lo scopo di migliorare la coltivabilità del terreno (Hydroponic Farm), aumentare la quantità di soldi a vostra disposizione (Planetary Stock Exchange), creare scuole per il vostro popolo (Astro University) e così via. Naturalmente è sempre possibile costruire navi e/o basi missilistiche a difesa del pianeta: inoltre vi verrà

GRABISCO





proposto di assumere un leader che ha la caratteristica di portare beneficio alla vostra gente, andiamo dagli esperti agli scienziati, da Onagri (come dei riste) uno che vi aumenta la produttività del 30% per un costo di 1 BC a turno, a diplomatici da priori agli ammiragli, e così via. Leader (che assomigliano molto agli eroi di Master of Magic) sono divisi in Colony Leader da installare in una colonia e Ship Officers, comandanti della vostra flotta. Non passerà molto tempo prima del contatto con le altre razze. E

allora saranno botti da orbi. La diplomazia è stata notevolmente migliorata. Le altre razze sono molto più propense che nella prima versione del gioco, e non dubitate se

hanno bisogno di qualcosa, verranno senza dubbio a chieder ve. E se poi diventerete forti, tutti faranno la fila per alearsi con voi. Ma se qualcuno vi annoia potete anche farlo star zitto. Peccato che gli autori, dopo essersi ispirati largamente a Civ II, non abbiano

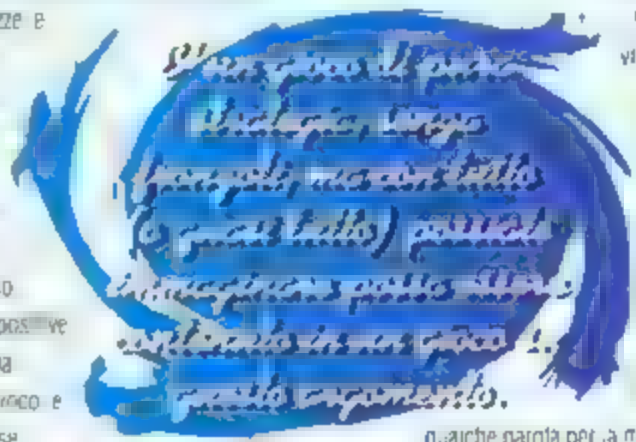
copiato l'idea dei consiglieri. Operante tutti gli ambasciatori sono tanto belli, o brutti, dipende dai gusti, quanto utili. Comunque, con le altre razze potrete scambiare informazioni e fare trattati di commercio e ricerca, per far aumentare il vostro pool di soldi e di research points, ma fare anche proposte più o meno oscure come quella di versare un tributo del 10% o di cedervi il tuo intero pianeta.

Potete anche chiedere gli di smettere di sparare, ma questo alcune non lo fa nessuno alle parole non sempre seguono i fatti. I resti come in Master of Orion: fondare pianeti, combattere le razze, conquistare. Orion è più o meno lo stesso. Po anguine spaziali, draghi spaziali, meduse e guardiani più o meno forti saranno d'ostacolo nella conquista dei pianeti più belli. Tutto finito? Neanche per

sogno manca il. Sì, Ragnarok, capo degli antariani. A costo non va mai o che voi occupate la sua antica galassia, segno evidente che la sua dimora gli sta stretta e vuole argarsi. Ad ogni modo riviera le sue navi contro le razze che popolano la galassia, allo scopo di sterminarle. A partire dal livello easy si rivelerà tutta la sua bellezza (??) ai giocatori, annunciando di quando in quando messaggi "terroristici". Attenzione: a non sottovalutarlo, le sue navi sono piccole all'inizio, ma dotate della migliore tecnologia, quindi. Batterlo è una soddisfazione personale, oltre che il

modo migliore per vincere il gioco. Sia la grafica che la colonna sonora sono state curate molto, rendendo il gioco veramente multimediale. La presentazione poi è veramente spaziale! Vorrei spendere

qualche parola per la musica, veramente bella, che aiuta a sopportare la noia di qualche combattimento un po' troppo lungo (ai livelli più avanzati). Conclusione? Bellissimo! Nella libreria degli amanti della strategia Master of Orion II è un titolo che non deve assolutamente mancare.



## MASTER OF ORION II

**Genere:** Strategico  
**Casa:** Microposi  
**Sviluppatore:** Simtex

**Requisiti minimi:** 486DX66,  
 8MB Ram, Cd-Rom 2x,  
 Scheda audio compatibile  
 Sound Blaster.75 (!!) MB  
 Hard Disk

**Requisiti ottimali:** Pentium  
 133 o superiori, 16 MB Ram

**VALUTAZIONE**

Media	Or	Clor	Sottosano	Nes	Am
5					
4					
3					
2					
1					
0					

**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**

PC  
CD-ROM

SPARATUTTO

## KRAZY IVAN

DI DANILO CAPPELLO

**Per sconfiggere l'avversario basta rigiocare n volte la stessa missione ed azzeccare al momento giusto lo spostamento da fare! In due parole: trooopo facile!**

**P**APÀ, PAPÀ, MI COMPRI UN MECH?"  
"HAI GIÀ UN PESCE ROSSO IN CAMERA TUA. TORNA A STUDIARE!"

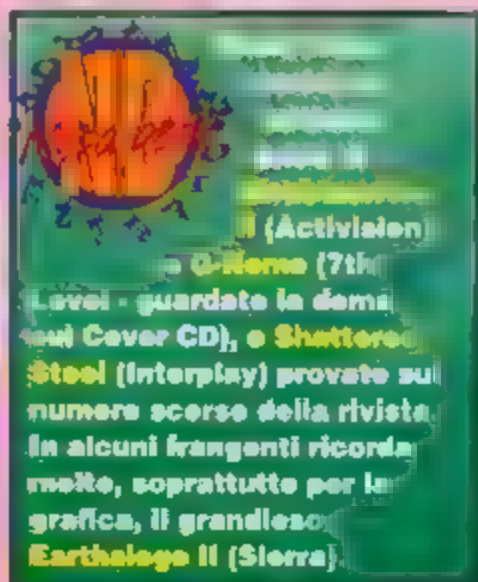
Come si capirà dal cappello introduttivo, prima di iniziare la descrizione tecnica del titolo in questione, forse è meglio rispondere con precisione alla domanda "Cos'è un Mech?". Avete presente quegli enormi robot giapponesi grandi più o meno come una palazzina di venti piani, dal peso approssimativo di qualche fantasilione di tonnellate, che ad ogni passo fanno tremare la terra sottostante, equipaggiati con artiglieria pesante di tutto rispetto e che amano particolarmente gli scontri a fuoco? Bene, quelli sono dei Mech! Ci sono due tipologie di video giocatori nel campo: l'infascientifico dei videogiochi che trattano i Mech come coloro che amano la simulazione completa in tutto e per tutto, dal controllo della velocità di spostamento alla possibilità di gestire l'aspetto finanziario, e coloro che preferiscono il più classico: spara e fuggi. Se

appartenete alla prima categoria correte immediatamente a rilegervi la recensione di Mechwarrior 2, Mercenaries e conseguentemente l'acquisto del suddetto titolo diventa un dovere, altrimenti signori e signore... squillo di trombe... ecco a voi KRAZY IVAN. Scopo principale di questo gioco sarà quello di liberare il pianeta terra dai oramai sottomani alieni di nazio anno. Ecco in poche parole ciò che dai manuali e dalla buona sequenza animata si intravede: il 2018 e i nostri beniamini pianeta e stato attaccato non dai soliti mostri gialli verdi, ma da vere e proprie macchine da guerra, questa volta invece di attaccare in massa e tentare di sterminare la razza umana come i buoi Independence Day insegnano, hanno deciso di rapire un congruo numero di umani e occupare il pianeta cominciando dalle basi: aniene in Siberia, dov'ortidricarsi per scagliare l'attacco finale. Questi compiti, ulteriormente a cose, Spetterà a voi tale Krazy Ivan soldato super scelto, liberare gli ostaggi, riconquistare le aree intestate e mettere in ginocchio la razza aliena (sarà uccisa 100 volte ne giro di un anno, insomma lanciare una vera e propria missione suicida che vi condurrà attraverso 5 paesaggi da esplorare (Stati Uniti, Russia, Europa, Giappone e Medio Oriente) e più di 30 diversi nemici da sconfiggere.



## MA È UN DIESEL?

La prima domanda che sorge spontanea è "Poterò un F 16, una caccia bombardiera o una tankretta?" Nulla di tutto ciò sarete alle prese appunto con un Mech, un agglomerato da guerra con una capacità di fuoco tale da far impallidire Darth Vader in persona. Avrete a disposizione le più svariate armi che la tecnologia può offrire (ricordate che siete nel 2018!) le mitragliatrici e i laser sono al ordine del giorno, per non parlare poi delle bombe, delle supercarazze e dei micidiali missili di tutti generi. Dopo un dettanteo brevino sarete lanciati nella mischia vera e propria. Inizialmente verrete a contatto diretto con avversari di piccolo calibro da sconfiggere con qualche colpo ben piazzato e che vi faranno chiedere: "Beh, tutto qui? Troppo facile! E adesso?" In realtà la dinamica del gioco è un attimino più complessa che non il classico "distruggi tutto ciò che si muove" per prima cosa si dovranno liberare i prigionieri tenuti in ostaggio, quindi dirigersi verso la postazione base che sarà protetta da scudi e bombardarla fino a farla esplodere. Non creiate però che sia tutto così immediato. L'intera area di gioco sarà infatti intestata, oltre che da un numero considerevole di insignificanti nemici anche da pericolosi guardiani ben più potenti, che vi daranno non poco filo da torcere.







Cominciando una nuova partita avrete la possibilità di scegliere con quale livello di difficoltà iniziare il gioco, sia esso Easy, Medium oppure Hard; quindi dopo aver scaldato il motore, settato qualche opzione e aver inscenato l'oramai caratteristico

rituale propiziatario (non vergognatevi di ammetterlo, lo facciamo tutti!) siamo pronti per l'azione e la distruzione. Mera speranza. Vi aspetta ancora il briefing da consultare, in cui vi verrà spiegato chi annientare e dove trovare la base nemica protetta dallo scudo (che comunque sarà invisibile finché non si annienteranno i guardiani nemici). Quindi adesso sapete CHI distruggere e DOVE trovarli: spetta a voi trovare COME farlo.

#### MOTORE... CIAK... AZIONI!

La visuale del gioco è la classica 3D ultra dettagliata con una grafica migliore importante per giochi del genere, molto fluida e super pompata, sia in bassa che in alta risoluzione (a patto ovviamente di possedere un max "processore-ram-scheda grafica" adeguato, ma di quest'aspetto tratteremo più avanti, nell'apposito box) malgrado la scelta cromatica dei colori sia non del tutto soddisfacente e, altro elemento che mi ha lasciato stupito, la totale mancanza di viste esterne. I mecha avversari si animano con ottima fluidità, permettendo scontri a fuoco dei più immediati e realisti visti su PC, anche se con qualche finezza in meno rispetto a "MechWarrior II" titolo della Activision: tanto per dirne una, un elemento che mi ha fatto imbestialire è stato l'impossibilità di sparare ad una precisa zona del corpo per farla saltare; ad esempio vedendo fuggire un

*Qualche commento di tipo  
in più con qualche  
partita da giocare, anche  
perché dopo qualche  
ora di gioco il tutto si  
risolve in un ripetitivo  
basta girare di un'azione*

Mech nemico, azione più semplice da compiere potrebbe risultare essere quella di sparare alle gambe, causando il prima possibile e poi terminarlo con calma da lontano, senza che questo possa finire in alcun modo bene, scordatevelo! Questo in Krazy

Ivan non è

possibile, in quanto il corpo e gli arti dei Mech sono considerati come un unico oggetto, e sparare alle gambe sortirà lo stesso effetto di colpire al torace o alla testa, cioè l'esplosione incondizionata dell'intero Mech. Questo fattore porta a tattiche di gioco nelle quali la morale sembra essere o lo distruggi, appena lo vedi o ti distrugge, appena ti vede, e sparare all'impazzata su tutto ciò che si muove sarà all'ordine del giorno.

#### IL GIOCO

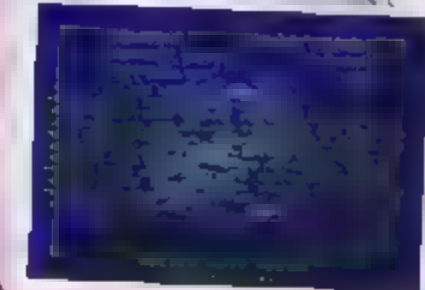
Krazy Ivan è un buon gioco senza troppe pretese, piacevole da giocare, accattivante e frenetico all'inizio nelle prime missioni, ma che soffre troppo della sindrome del "già visto", anche perché in effetti, dopo essersi abituati allo stile di gioco delle prime missioni, col tempo non offre nulla di nuovo, e potenziare soltanto armi senza cambiare stile e tattica di gioco non è proprio il massimo del divertimento. Con questo non voglio minare il buon lavoro fatto dai programmatori e soprattutto dei grafici, ma un pizzico di novità in più non avrebbe certo guastato

## TNT in pillole

Grazie a questa schermata potrete visualizzare tutte le statistiche del vostro Mech. Molto utili per avere una perfetta gestione del mezzo.



Questa schermata, invece, vi informa sulla missione che vi state accingendo a compiere. Siete ancora in tempo a ritirarvi... ma fatele solamente se siete dei codardi!



## KRAZY IVAN



Genere: Sparatutto  
Casa: Psygnosis  
Sviluppatore: Interno

### PC CD-ROM

Per muovere gli aspirapolveri con le gambe dovrete utilizzare un Pentium a 60 Mhz per la bassa risoluzione e un 90 per l'alta, 8Mb di RAM, 25 megabyte di disco fisso e Windows 95 sono le richieste per questo titolo.





# BIRAGHINI.

Obbedisci all'istinto irresistibile di mollare  
Padano, tutta polpa e niente crosta, garantiti  
e ricette. Per esempio con una goccia di aceto





# QUANDO LA VOGLIA.

tutto e buttarti sui Biraghini. Sono gustosi cubetti di Grana dal consorzio e prodotti da Biraghi. Per infinite interpretazioni balsamico, come antipasto o con l'aperitivo. BIRAGHINI. PIACERE AL CUBO.



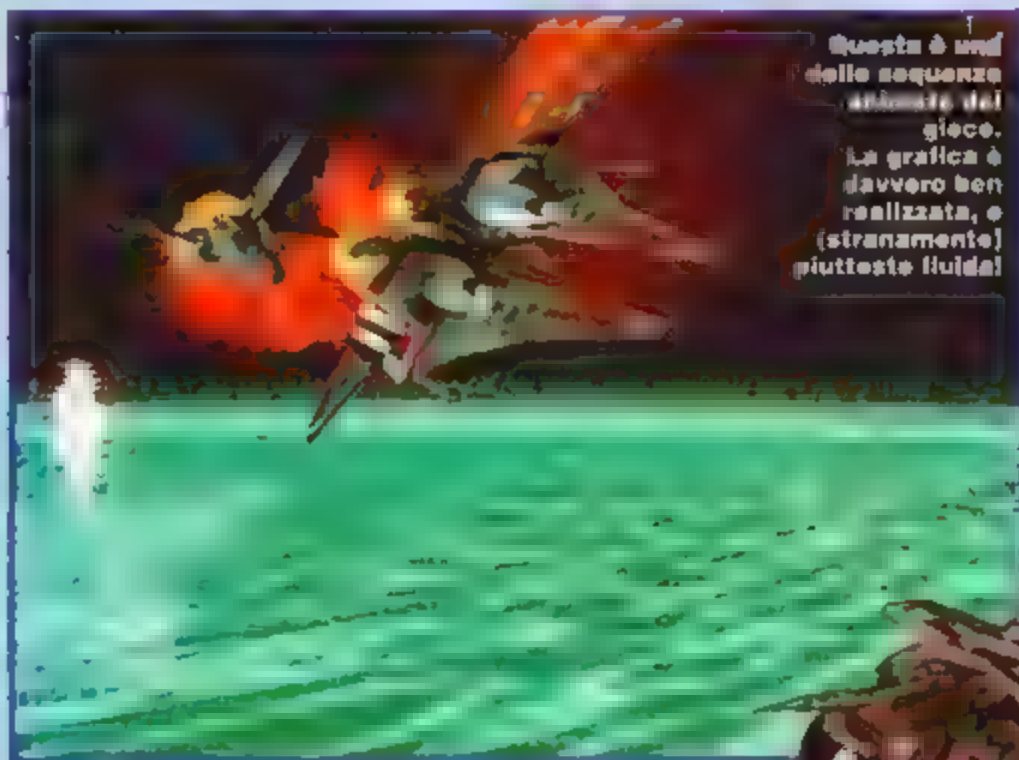
PC  
CD-ROM

FILM INTERATTIVO

PRIVATEER 2  
THE DARKENING

DI ALESSANDRO FIONE SECCAPPIO

**“ Chi siamo? Da dove veniamo? Dove andremo? Farà crick o farà crock? Tutti interrogativi senza risposta attorno ai quali ruota il secondo capitolo della saga spaziale della Origin (No! Non quella di Wing Commander! Ma siete cocciuti, eh?!...). Tra filmati interattivi, combattimenti spaziali e uffici di collocamento fatiscenti, viaggiamo nello spazio alla ricerca della nostra identità (Hai detto niente...) ”**



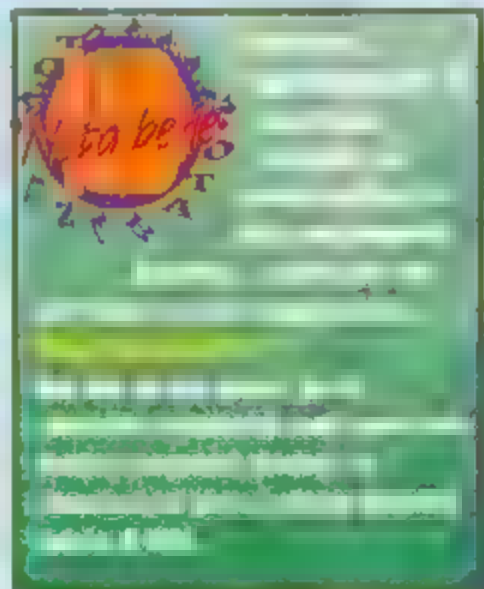
Questa è una delle sequenze animate del gioco. La grafica è davvero ben realizzata, e (stranamente) piuttosto fluida

**S** e vi dico FILM INTERATTIVO, voi a cosa pensate? Lasciate stare i vari cd rom di Playboy o Penthouse e fate i seri. Vi do un aiuto: vi ricordate di Wing Commander? Specialmente l'ultimo capitolo nei panni di un personaggio partecipavate attivamente allo svolgersi della trama modificando, con le vostre decisioni, il corso della storia. Il cuore del gioco rimaneva, però, il volo spaziale e tutte le varianti connesse: ricognizioni, combattimenti, salvataggi e via discorrendo. Il primo Privateer aveva in sé questi elementi, "importati" dalla saga di cui accennavo. Questo secondo capitolo non si discosta dal filone, introducendo un nuovo engine di volo, più missioni, più astronavi e per rendere veritiero l'appellativo di film interattivo: le animazioni del primo episodio vengono sostituite da veri filmati con veri attori (tra i quali vale la pena citare Christopher Walken, che già

sperimentate l'interattività con Ripper. Ma mi rendo conto di bisbigliare inutili oscenità per quelli che non conoscono Privateer o addirittura la saga di Wing Commander. Saltino indietro, quindi, e vediamo gli elementi cardine di questo tipo di giochi senza lasciare un accenno alla trama, che è poi il vero motore che muove tutto. Voi siete un certo Lev Aris, appena uscito da un ospedale che definirei psichiatrico: sarebbe eufemistico "vi trovavate"

perché vi hanno recuperato da un relitto spaziale dove eravate in sonno criogenico da dieci anni. Infatti, colpiti da un male assai grave, si pensa aerofagia, eravate stati ibernati per trovare una cura, non si sa come, siete finiti su una navicella spaziale che non si sa perché è naufragata nello spazio lasciandovi "assopiti". Uno zim-zan in più del previsto. Ovviamente la vostra mente ne ha risentito: l'ospedale presso cui siete stati curati vi ha fornito una basilare educazione per permettervi di condurre una vita "normale" se tale si può

definire, dato quello che vi accadrà proseguendo. In più vi è stato fornito un libretto su come utilizzare sistemi informativi attualmente in uso nella galassia in cui vi trovate: il CNN (ma non era di proprietà della Warner??) e il PAD (Personal Access Directory) che vi dovrebbero aiutare nella ricostruzione del vostro passato. E infatti attorno al mistero che circonda Lev







Questa è la schermata dove potrete acquistare o vendere le armi per la vostra navicella. È qui che si vede il vero "space business man".

Arris che ruota il gioco questo compito si svolge in due principali maniere durante i filmati interattivi: parlerete con personaggi che incontrerete che vi forniranno informazioni utili a risolvere il mistero. Le decisioni che prenderete, influenzeranno la trama del gioco portandovi su strade diverse. Il vivo dell'azione viene raggiunto nel volo spaziale; infatti siete in grado di pilotare la astronavi che incontrerete durante il gioco, anche grazie al secondo manuale che il Gaetano Pini dello spazio vi ha fornito: questo lunge anche da guida Michelin della galassia. Ovviamente, tutto quello che vi è capitato non basta ai sadici della Origin, state anche senza soldi! Dovrete cercarvi un lavoro, di che tipo spetta a voi deciderlo, potrete decidere di commerciare in beni di consumo o accettare missioni ad alto rischio che la Confederazione vi propone. Tutti modi di guadagnare soldi per comprare nuove astronavi, nuove armi nuove tecnologie. Se pensate che il cacciatore di taglie sia la vostra strada, cercate di procurarvi più armi possibili da montare sul vostro caccia, se invece prediligete il commercio, un cargo dai motori potenti è il vostro sogno nel cassetto.

## C'E' BARUFFA NELL'ARIA

So che siete confusi, ma se avete avuto la possibilità di giocare a Wing Commander capirete come sia facile agire così liberamente all'interno di un gioco. Per quelli che nel cervello ora hanno ancora la nebbia, sappiate che è tutto vero: vedrete il vostro personaggio dialogare con altri attori e deciderete che comportamento usare con loro; potrete accedere al servizio bollettin, del CNN in qualsiasi momento e decidere di intraprendere una missione con la stessa facilità con cui cliccate sul vostro mouse (infatti è così che si fa). Durante il volo, e qui il gioco diventa un

*Dovrete cercarvi un lavoro, di che tipo spetta a voi deciderlo, accettare missioni ad alto rischio che la Confederazione vi propone. Come dire: togliti dalla mia strada.*

VERO simulatore, potrete spostarvi di pianeta in pianeta infrangendo i vincoli dei filmati sparando a più non posso se è questo quello che pensate sia giusto fare (per quanto mi riguarda si spara sempre per primo: poi ricarico e poi faccio le

domande). Questa sezione è in tutto e per tutto uguale ad un simulatore spaziale: la novità è il nuovo engine di volo che la Origin assicura "...farà sembrare Wing Commander un gioco da ragazzi" (e chi ci gioca, scusate?) Privateer 2 contiene circa 150 missioni, 18 astronavi completamente customizzabili una tonnellata di filmati in full motion video, il tutto distribuito su 3 cd.

## LA PAROLA ALL'ESPERTO

Privateer 2 è realizzato splendidamente ha una trama intrigante, un motore grafico da urlo, una longevità garantita cos'ha che non va? Forse è un po' troppo simile a Wing Commander IV. Si sa, cavallo vincente non si cambia e non va neanche dai dentista che c'ha schifo a guardargli in bocca, al cavaliere di Donato. Lo consiglio a tutti quei che non hanno mai provato un'esperienza del genere senz'altro ne vale la pena. Se poi vi è piaciuto tanto, di corsa a comprare WC IV! Tutto questo, ovviamente, macchina permettendo. Ce l'avete un Pentium 133? No? Tornate a Tetris, qui non c'è niente per voi. Ma ci riscatteremo: vedrete. Arriverà il momento in cui si potrà giocare Flight Unlimited su un 486 potenziato! Alla riscossa, miei poco dotati: ci sarà vendetta anche per noi! (Spero)

## TNT in pillole

Ecco una sequenza di come si annientano le astronavi nemiche. L'importante è riuscire a posizionarsi sempre



dietro l'avversario e colpirlo ripetutamente con i nostri laser. L'esplosione che ne segue è davvero spettacolare!



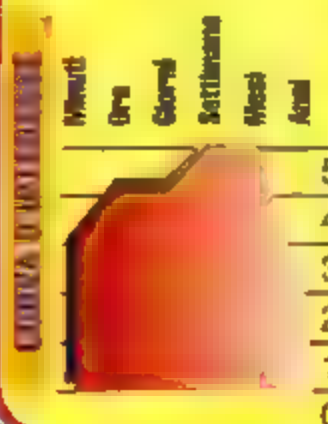
## PRIVATEER 2



Genere: Film Interattivo  
Casa: Electronics Arts  
Sviluppatore: Origin

## PC CD-ROM

Occhio alla bomba: Pentium 60, 8 Mb di Ram, 38 Mb di spazio su HD, CD 3X, mouse, scheda Soundblaster compatibile e abbiamo anche che gira meglio sotto l'Odio (Win 95): ma chi ci crede più a 'ste bufale?? Ricordate: 133 a 16 Mb. Oppure state a casa.



## SIM COPTER

DI MICHELE TREVES

**Il vostro fiammante elicottero vi attende per soccorrere chi ha bisogno di voi. Grafica 3D per un gioco che tarderà a stancarvi.**

**Fatevi sotto!**

Il tramonto di un'altra stupenda giornata passata a bordo del nostro amato elicottero per renderci utili all'umanità. All'improvviso dalla centrale, per mezzo di una parabola da far invidia a Tele+, ci arriva una chiamata urgentissima ed ecco che noi, come i migliori piloti dell'elisoccorso, ci precipitiamo sul luogo del sinistro e ci rendiamo utili come possiamo trasportando malati all'ospedale, evitando che ci sia un ingorgo stradale, arrestando lo sciaccato di turno che cercherà di rubare il portafoglio ad un povero infortunato chiamando la polizia che interverrà prontamente ed in modo completo per renderci il lavoro ancora più semplice. Nel caso un malato soffra troppo o ci vomiti nell'elicottero troppe volte possiamo alleviarlo il dolore lasciandolo precipitare nel vuoto e dando la precedenza ad un caso ancora più urgente. Ogni volta che portiamo a termine uno dei nostri compiti, ecco che veniamo prontamente ricompensati da una buona dose di punti e da un premio in denaro che ci sarà utile per comprare

un elicottero sempre all'avanguardia coi tempi e col prezzo. Ancora una volta fra noi un gioco della Maxis che ci piace un casino! Ecco qua il tanto atteso SimCopter, il simulatore di elicottero che sfrutta le magnificenze di DirectX 3.0 (che avete trovato sul K cover disk n°1 ma che è presente anche su questo mirico cd) del nostro amatissimo win95.

Addentrando nel gioco

troviamo una presentazione

che ci introduce

sulle possibilità della

città in cui agire. Ce ne

sono tre già fatte (altre

30 da personalizzare

all'interno del cd

attraverso la voce

del nostro personaggio

che ci introduce alle

possibilità di personalizzare

il nostro elicottero.

Qui si può scegliere

tra City2000 o di crearne

uno personalizzato.

Non vi sembra una

novità importante che

due giochi a distanza di

un certo periodo di

tempo siano compatibili fra loro? A me sì! Una volta entrati nel gioco non possiamo meno di notare un capannone (la nostra base) dove sono custoditi tutti i nostri aerei oltre che il nostro tavolo

archivio, e tutte le coppe

che abbiamo vinto con le

missioni eroiche nella

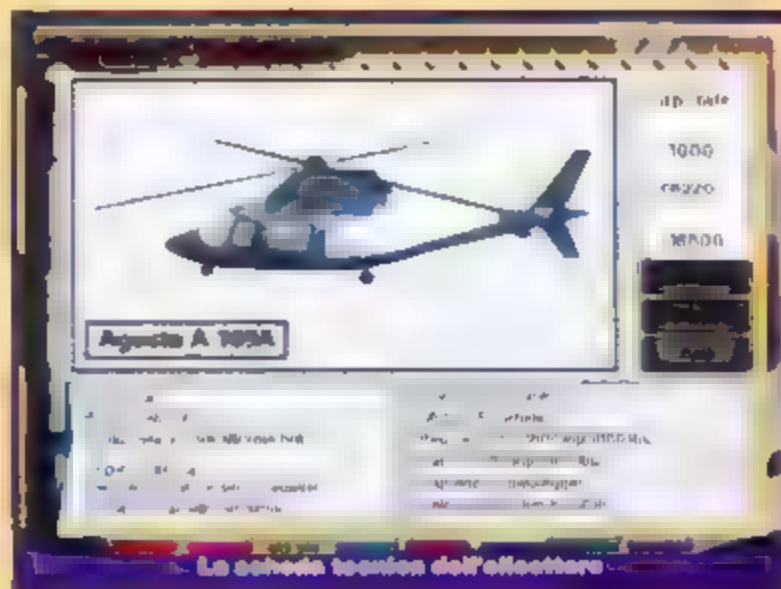
nostra città preferita. Non

appena entriamo siamo

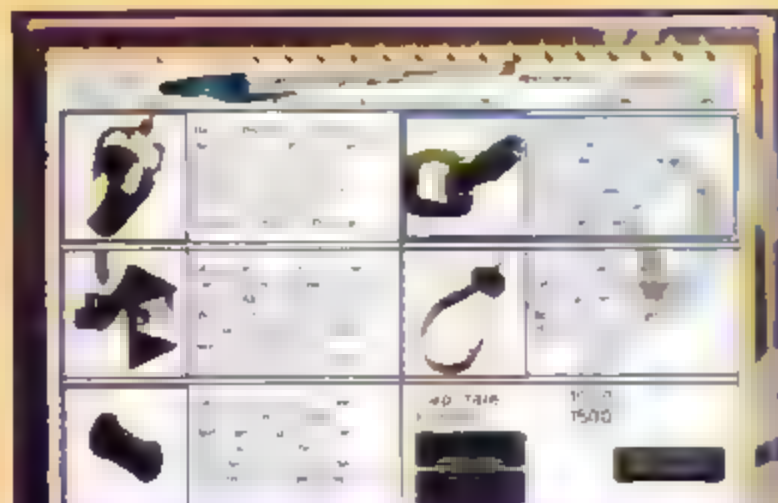
nei



dove possiamo scegliere il tipo di elicottero che più ci si addice, cambiare le opzioni di gioco, scegliere la città dove sarà ambientata la nostra prossima avventura, comprare e vendere le attrezzature utili alla nostra missione. Fatto ciò inizia la nostra entusiasmante missione eroica: usciamo dal capannone e dopo aver fatto un giro a piedi vediamo il nostro compagno di sventure elicottero che ci siamo scelti ed attendiamo la prima chiamata che non

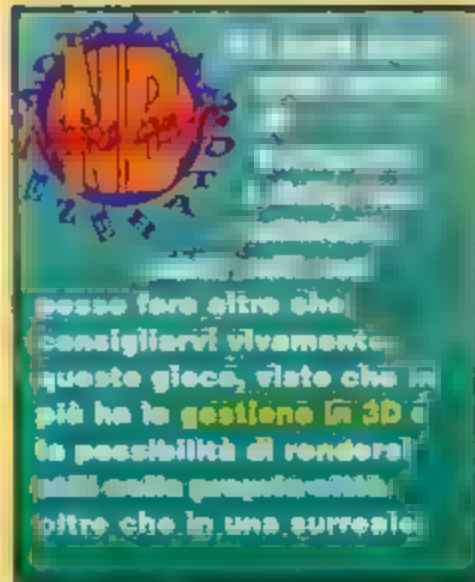


La scheda tecnica dell'elicottero



Le dotazioni di bordo per prestare soccorso in modo adeguato; le possiamo comprare non appena veniamo ricompensati per i nostri servizi.

tempo siano compatibili fra loro? A me sì! Una volta entrati nel gioco non possiamo meno di notare un capannone (la nostra base) dove sono custoditi tutti i nostri aerei oltre che il nostro tavolo archivio, e tutte le coppe che abbiamo vinto con le missioni eroiche nella nostra città preferita. Non appena entriamo siamo nei



posso fare oltre che consigliarvi vivamente questa gioco, visto che la più ha la gestione in 3D e la possibilità di rendersi utili nella propria città oltre che in una surreale



APPASSIONANTE



Il celeberrimo Empire State Building di New York. Ci si para di prua mentre ci dirigiamo verso il luogo dell'incidente. Meglio che il 118!!!



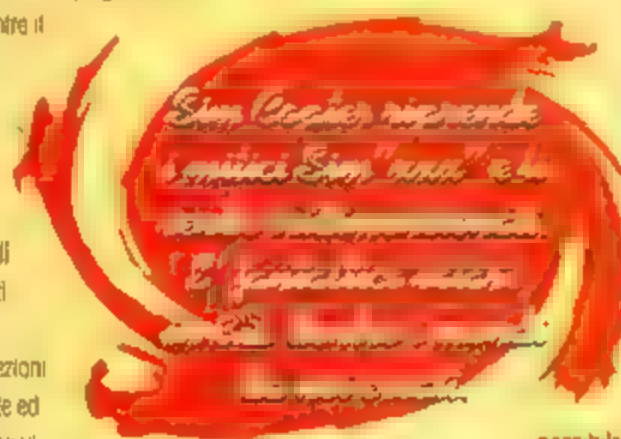
tarderà ad arrivare. Appena c'è qualche cosa che non va la nostra radio di bordo inizierà a gracchiare il luogo ed il grado di emergenza del problema e così noi eroi decolliamo e ci rechiamo sul luogo per mezzo della nostra amata tastiera o del nostro amatissimo joystick (che si può usare, senza troppi problemi, anche se tuttavia vi consiglio la tastiera). Ovviamente se siete degli intenditori di elicotteri e degli amanti inappagabili di Sim City apprezzerete molto questo gioco, visto che è ricchissimo di opzioni e di comandi particolareggiati ma allo stesso tempo molto intuitivi e comunque ricavabili in modo semplice e completo nell'ultima pagina del manuale che inespugnabilmente è solo in inglese mentre il

gioco prevede che le spiegazioni siano anche in italiano. La giocabilità è un fattore importante di questo gioco, infatti aumenta in modo esponenziale alle lezioni di volo che prendete ed alla costanza con cui vi dedicate alle vostre missioni. Che dire della grafica? E' senza dubbio fantastica e veramente realistica; il motore 3d di questo gioco è unico nel suo genere, in quanto sfruttando le nuove caratteristiche di DirectX abbiamo a disposizione una grafica veramente innovativa che rende reale la nostra svoltazzata sui cieli della nostra città preferita. Per esempio, destreggiandoci abilmente fra i ponti, grattacieli e gli allacciamenti telefonici notiamo un paesaggio veramente suggestivo che ci farà rimpiangere di essere presenti solo virtualmente alle nostre missioni. Un particolare veramente realistico è l'odiosissima nebbia che ci perseguita ovunque quando siamo agitati per una missione; certo c'è da dire che è fatta molto bene,

per cui il disturbo è alleviato dalla realtà di questo particolare. Unica cosa che non mi solletta particolarmente è come sono disegnati gli ommini: infatti secondo me non sono stati gestiti con la dovuta precisione; in compenso quando siamo in pausa caffè possiamo parcheggiare il nostro elicottero sul ponte di Brooklyn e andare ad importunare le ragazze della zona che sono molto diffidenti e poco socievoli. La musica è un tocco di classe, infatti a seconda del momento del gioco viene scelto un sottofondo musicale che può variare dalla musica classica, che ha un effetto rassicante nei

momenti più critici della missione, alla techno passando per rock e jazz. Purtroppo negli aspetti negativi bisogna inserire il fatto che non è

possibile avere una visuale molto nitida e allungata, questo per la nebbia e per il fatto che non sarebbe possibile avere una mappa intera di ogni città che decidiamo di aiutare. L'interfaccia utente è amichevole, c'è un corso di volo, un'installazione multiscelta ed un ipertesto html da cui potremo imparare a muoverci velocemente all'interno del gioco ed apprezzarlo subito. Inoltre per la gioia di grandi e piccoli questo gioco ha un servizio di assistenza on line via internet o attraverso una linea telefonica aperta 24 ore al giorno per aiutarvi nei casi più critici.



## TNT in pillole

E' arrivata l'ambulanza che abbiamo chiamato per soccorrere il ferito mentre noi siamo appena atterrati nel centro della città.



La polizia ci aiuta come può per due missioni contemporanee molto importanti.



## SIM COPTER



Genere: Simulazione  
Casa: Max  
Sviluppatore: Interno

### PC CD-ROM

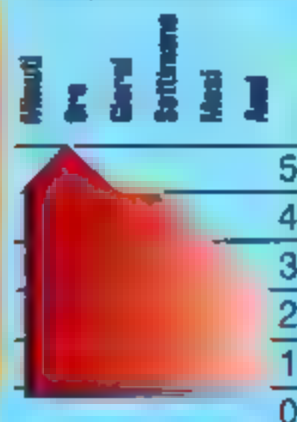
Per l'installazione di Sim Copter è necessario il processore Pentium 75 MHz o superiore, 16 MB di RAM, un hard disk di almeno 10 MB e un sistema operativo Windows 95 o superiore. Per il miglior risultato consigliamo la scheda audio, una super VGA con almeno 640 KB di memoria (o superiore) ed il monitor. Per quanto riguarda la parte 3D,

### K VOTO

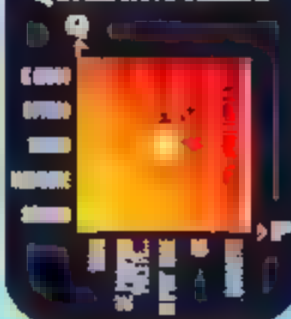
120

G  
A  
QI  
FK

### CURVA D'INTERESSE



### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



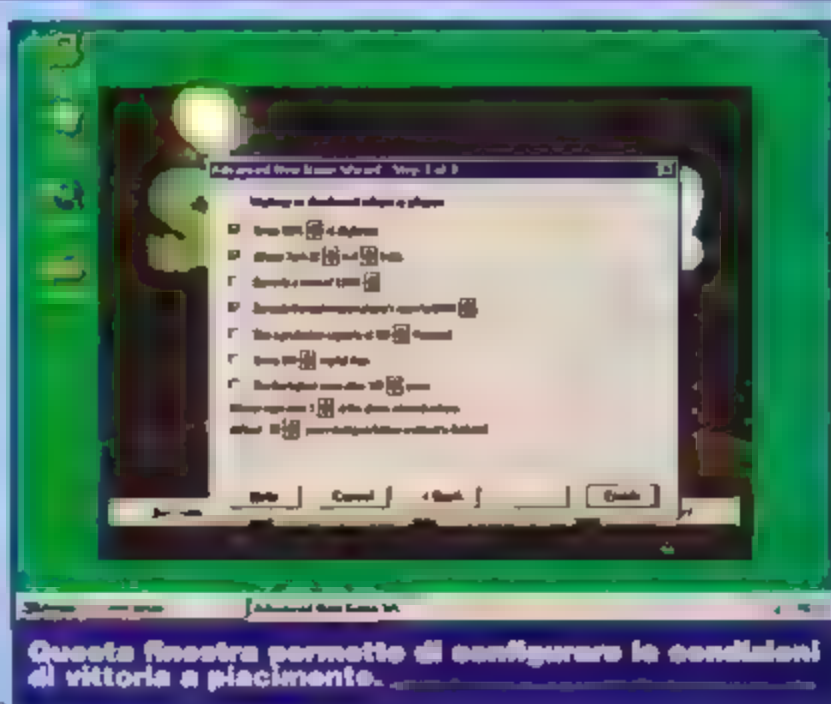
## STARS!

DI PAOLO FORNI

**“Incredibile! Tutta questa roba in un solo gioco? Noooo.... E invece sì, la Empire ci sfida ancora una volta a conquistare l'universo!”**

**S**tars! È il nuovo gioco strategico di dominazione spaziale della Empire, che va a sfidare direttamente i suoi concorrenti che hanno lanciato quasi contemporaneamente titoli come Fragile Alleanza e l'ottimo Master of Orion II. Il programma in questione si distingue però notevolmente dai suoi concorrenti per una serie di caratteristiche che andremo immediatamente a

esplorare. **Configurazioni personalizzate** rispetto allo stile di gioco di ciascuno. Certo tutto questo richiede un prezzo da pagare: Stars! è **assolutamente** un gioco immediato e di facile **assimilazione**, ma **nel tempo** sarà in grado di **garantire una** longevità eccezionale.



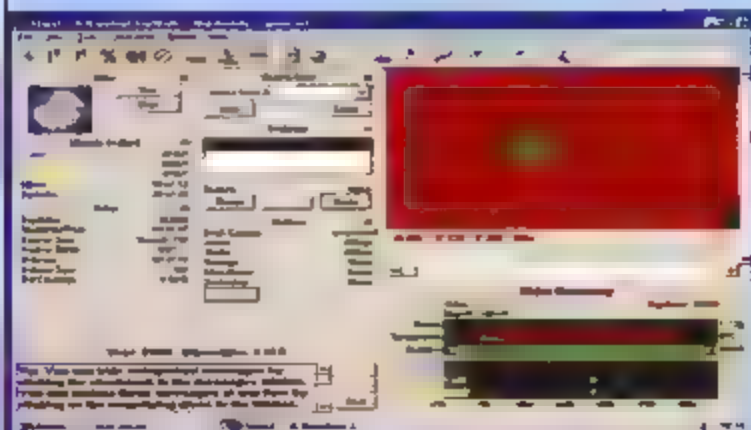
Questa finestra permette di configurare le condizioni di vittoria a piacimento.

#### MA... HAI DISATTIVATO LA

La prima caratteristica che salta all'occhio è la mancanza quasi assoluta di elementi grafici: almeno come li intendiamo normalmente per un videogioco. Tutte le operazioni di gioco avvengono infatti all'interno di asettiche finestre Windows, con la presenza di piccole icone rappresentanti le astronavi, i pianeti o qualsiasi elemento costitutivo di basi spaziali, armamenti ipertecnologici o quant'altro. Questa "povertà" dello schermo, però, non deve trarre in inganno: Stars! è il più completo programma del suo genere per quanto riguarda

(a mio giudizio addirittura superiore a quella di un titolo come Civilization), mesi e anni di divertimento. Quanto è stato detto finora sottointende che il pubblico a cui si rivolge la Empire con Stars! sia composto da persone disposte a sedersi davanti al computer a riflettere e sviluppare strategie, senza desiderare comici e intermezzi grafici da film

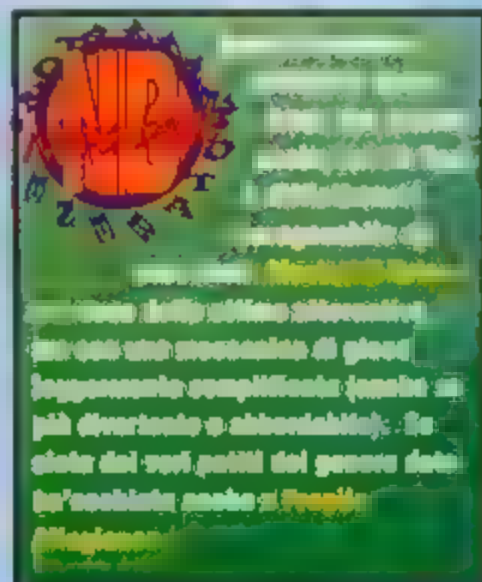
proprio. Una volta scelta una razza da controllare con tutte le sue caratteristiche specifiche dal punto di vista delle capacità tecnologiche, di colonizzazione, di costruzione ecc., occorre definire il numero dei giocatori. E' infatti possibile giocare sfidando un massimo di 15 avversari, controllati dal computer o umani, su uno stesso computer o in qualsiasi altro modo possibile: immaginare (Internet



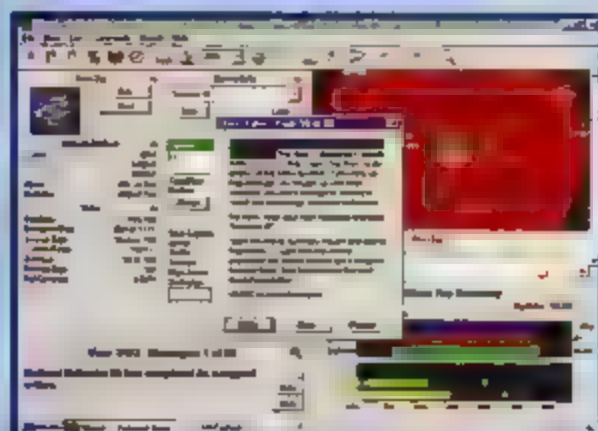
La tipica schermata di gioco: la mappa dell'universo è in alto a destra.

#### UNA CURVA DI IMMERSIVITÀ DA FREE CLIMBING

Beh, forse sto esagerando, ma non è facile capire in breve tempo tutto quello che occorre fare per governare in modo efficiente un impero galattico! Ma prima di parlare del voluminoso manuale e del chilometrico **compendio strategico**, accenniamo più chiaramente alla struttura del gioco vero e







Il tutorial è veramente ben fatto, ma ci vuole molto tempo per terminarlo.

reti locali, E-mail ecc.). Ognuno avrà le proprie caratteristiche e svilupperà le proprie strategie, che determineranno il o i vincitori. Al inizio della partita si possono fissare a piacimento le condizioni di vittoria: questa opzione permette di giocare secondo diversi stili rendendo il gioco sempre diverso e stimolante. Al termine di questa serie di scelte (non manca ovviamente quella del livello di difficoltà), si comincia a giocare: si parte con un solo pianeta e un numero limitato di risorse, rappresentate da 4 principali categorie: corani, astronavi, carburante e minerali. Amministrando con attenzione ciò che si ha a disposizione si potrà moltiplicarne l'efficienza e aumentare la quantità e la qualità delle tecnologie utilizzabili fino a sviluppare un vero e proprio impero. È possibile dare decine di compiti diversi a le proprie astronavi: dal pattugliamento di zone di spazio alla colonizzazione di pianeti, dal trasferimento continuo di risorse tra stazioni spaziali allo sfruttamento minerario di astri ospitali con robot minatori. Oltre alla già grandissima scelta di tipi di astronavi disponibili, si possono progettare infiniti nuovi vascelli

interplanetari sfruttando le innumerevoli tecnologie a disposizione. La maggior parte delle decisioni di routine è automatizzabile, sia per quanto riguarda la gestione dei pianeti che delle flotte, alleggerendo così il peso del gioco, che rimane comunque ricchissimo e molto complesso.

#### WINDOWS (OVVERO FINESTRE)

Tutta la schermata di gioco è ricoperta di finestre, di dimensioni regolabili, che permettono il controllo di tutte le operazioni: dal sommario delle informazioni sull'ultimo pianeta esplorato ai menu degli ordini per la flotta selezionata, tutto è velocemente accessibile e a portata di mouse.

*È un gioco di pura strategia, senza fronzoli, ma con tutto (o quasi tutto) possibile immaginare possa essere contenuto in un gioco di questo argomento.*

Dopo

un po' di pratica il sistema si dimostra comodo ed efficace, anche in virtù delle numerose opzioni di visualizzazione delle informazioni.

Risultava essenziale, per imparare la funzione di tutte le finestre e la loro gestione, il completissimo tutorial di cui Stars! è corredato: si tratta di una breve partita (di soli 36 turni) che illustra tutte le operazioni di gioco in modo veramente ben strutturato, senza bisogno di affrontare subito l'infinito manuale (più di 150 pagine).

Il mio consiglio però è quello di leggere comunque, dopo aver completato il tutorial, per capire meglio gli aspetti

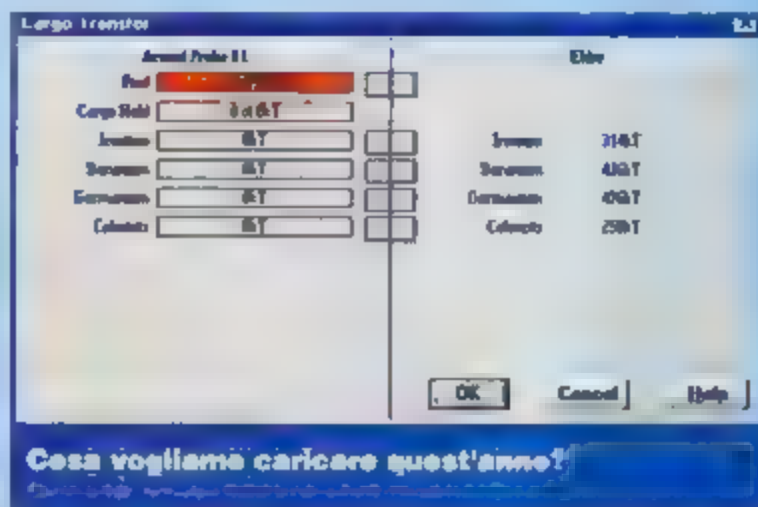
fondamentali del gioco e sfruttare appieno la miriade di opzioni a disposizione. Per i maniaci, in fondo al manuale una serie di tabelle grafiche ed equazioni descrivono nei minimi

particolari tutti gli aspetti del gioco: una vera chicca!

#### INFINITO COME L'UNIVERSO

Stars! è difficilmente consigliabile a tutti indiscriminatamente: è un gioco di pura strategia senza fronzoli, ma con tutto (o quasi tutto) possibile immaginare possa essere contenuto in un titolo su questo argomento.

Un solo appunto, avrei preferito un maggiore controllo nei combattimenti tra flotte di astronavi. Infatti il loro svolgimento è automatico, ed è possibile soltanto indicare un piano di battaglia generico alle proprie forze in caso di scontro. Per il resto non ha difetti apparenti, ma un ulteriore grande pregio: l'intelligenza artificiale non bara! (almeno in Stars!)



## STARS!



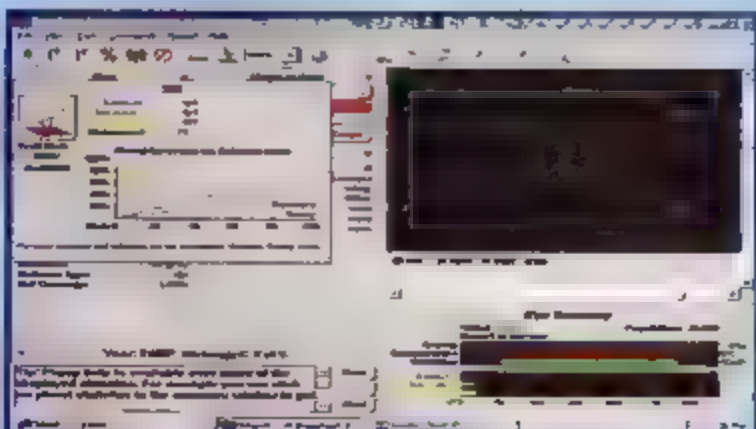
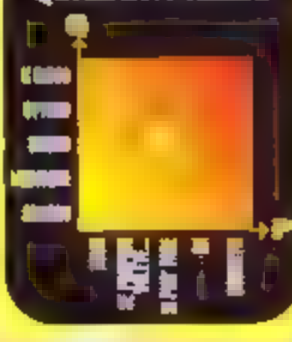
Genere: Strategico  
Casa: Empire  
Sviluppatore: Interno

### PC CD-ROM

Stars! richiede Windows (3.1 o 95), un 386 (1), 4 Mb di RAM, 2 Mb minimo su disco rigido, un CD-ROM 2x, un mouse e una scheda audio compatibile con Windows. Ovviamente sfrutta tutte le potenzialità di Windows...

G  
A  
QI  
FK

### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO



Le schermate di selezione dei parametri, tabelle, sono così complete che mi si sono allungate le pupille.



# CD.Rom

MANUALE  
IN ITALIANO  
REQUIREMENTS  
PC 486, 66 MHz  
VGA 385K/2MB  
SOUND, MONITOR  
MAGNETIC

£ 99.900

...SEI

167-821177



# AKKLE



LA NUOVA BATTAGLIA.  
PIU' VELOCE.  
PIU' IMPEGNATIVA. PIU' 3D.

veramente 3D  
si muove a velocità

PRONTO?



Distributed by  
GT Interactive Software (Europe) Ltd



PC  
CD-ROM

## CYBERGLADIATORS

DI ANTONIO PERNA

**“Torna la Sierra sugli schermi dei nostri PC, con un picchiaduro per Windows 95 che ha ben poco a che vedere con i tradizionali prodotti della software house americana”**

**P**er chi segue il mondo dei videogiochi la Sierra è una software house ben nota, dato che si trova da molti anni sulla cresta dell'onda, soprattutto grazie alle sue avventure (ormai mitiche le serie di King Quest e di Larry) e alle simulazioni della Dynamix (A10 Aces of the Pacific ed Earth Siege su tutte). pochi si potevano aspettare dalla Sierra un picchiaduro. Eppure CyberGladiators è proprio questo: un picchiaduro in grafica tridimensionale

## BOTTE DA ORBI

La vicenda a tre spie di CyberGladiators vede un incidente nucleare all'origine di due gruppi contrapposti di guerrieri cyborg, il primo composto dai membri di una organizzazione antiterroristica, e il secondo costituito da criminali fuggiti da una prigione spaziale. Entrambi esperti nelle tecniche di combattimento corpo a corpo e a distanza ravvicinata, i leader dei due schieramenti sono divisi da un odio reciproco profondo, e si preparano a fronteggiarsi ciascuno a capo della propria squadra di guerrieri. La storia, peraltro costruita in modo piuttosto improbabile, è solo un pretesto per introdurre due schieramenti di quattro guerrieri ciascuno, a disposizione inizialmente per affrontare il gioco. Si tratta di guerrieri potenziati ciberneticamente

da aspetto imponente e minaccioso, ognuno dotato di caratteristiche proprie: qualità, peso, la forza o la resistenza fisica, che ne influenzano direttamente il comportamento e la modalità di controllo da parte del giocatore.

CyberGladiators è un picchiaduro dimensionale di tipo classico, che introduce poche novità nello stile del gioco, e che riprende tutte le caratteristiche tipiche di questo genere di programmi: è possibile eseguire mosse di attacco e parate attraverso una serie di combinazioni di tasti diversi, sono previste delle particolari mosse veloci, attivabili solo con pochi comandi, particolarmente utili per spezzare le azioni dell'avversario, e i combattimenti si svolgono su di un ring, dal quale è possibile scaraventare fuori l'avversario per vincere un round. Ogni personaggio naturalmente possiede delle mosse speciali e delle tattiche con cui terminare il proprio nemico (mulo di calcio volante che stacca la testa dell'avversario, che servono a dare più vivacità ad ogni duello).

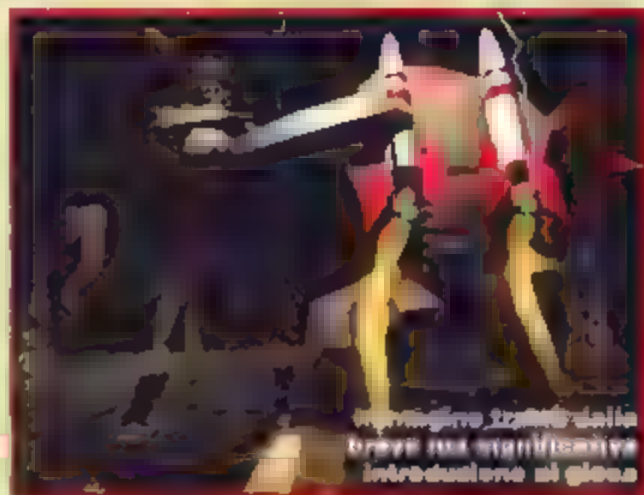
Gli scontri si susseguono in diverse arene, che possono anche contenere oggetti che intervengono direttamente ad influenzare le sorti di ogni round.

Per esempio, nel secondo livello del fogliame a bordi del ring vengono continuamente scagliate delle lance sul

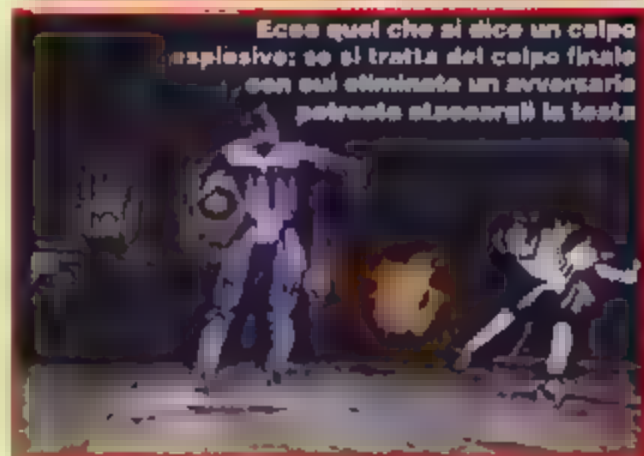
terreno di gioco: queste possono anche provocare delle ferite serie, o possono colpire nel terreno dove possono essere raccolte per essere utilizzate dai personaggi durante la lotta.

## IL VERO VOLTO DEI GLADIATORI

CyberGladiators è un gioco programmato esclusivamente per

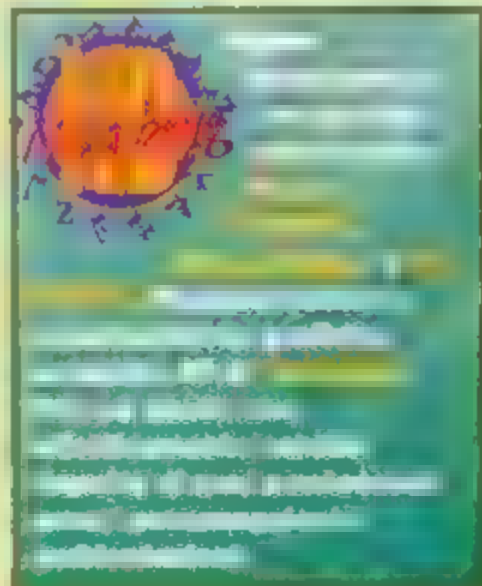


Il ringino 3D della breve ma significativa introduzione al gioco



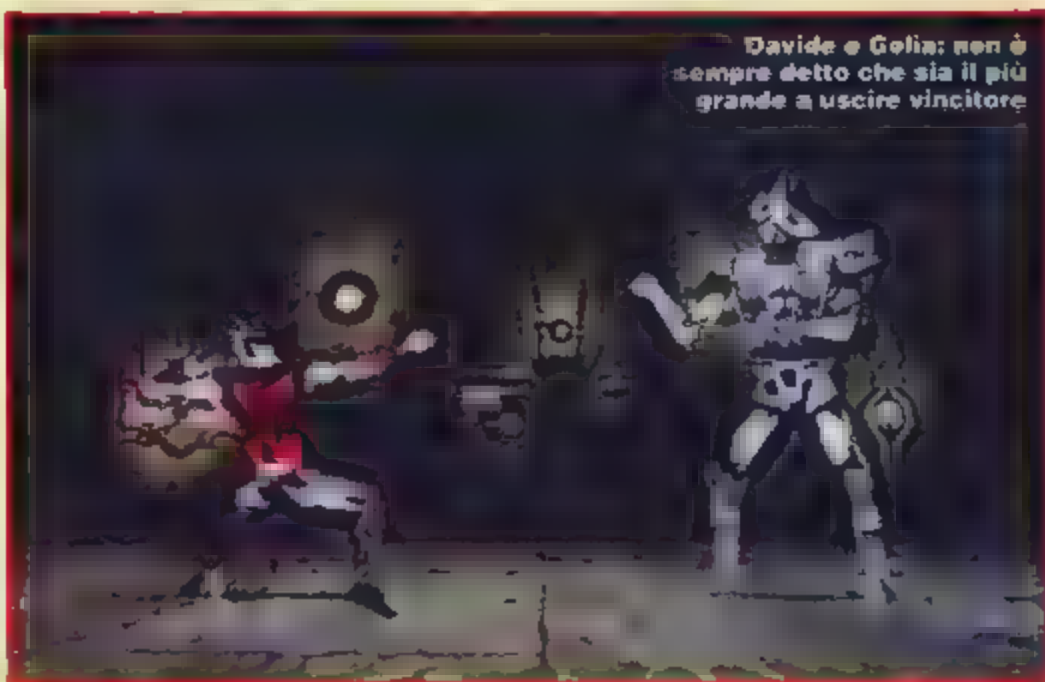
Ecco quel che si dice un colpo esplosivo: se si tratta del colpo finale con cui eliminate un avversario potrete sbarcarvi in testa

Windows 95, che si tratta le nuove librerie grafiche DirectX i risultati sono sicuramente positivi, anche se presentano luci ed ombre. La grafica è ben



APPASSIONANTE



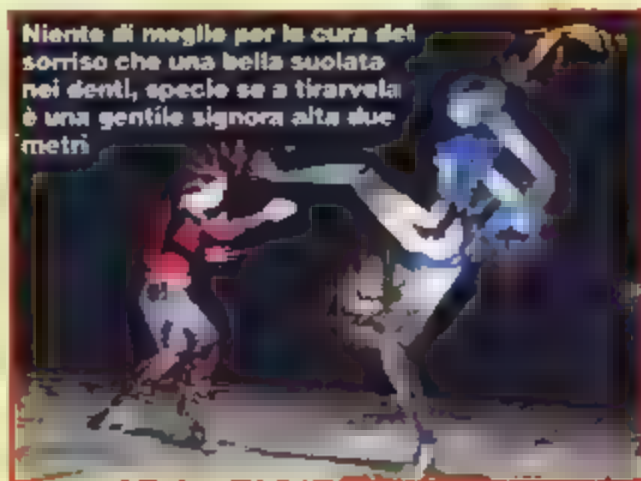
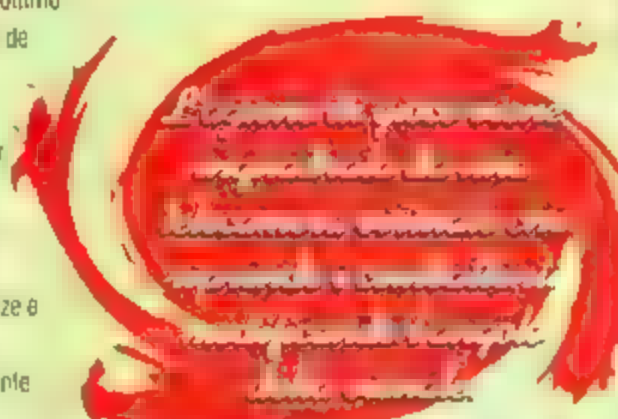


realizzata con un ottimo livello di dettaglio dei personaggi.

caratterizza  
molto bene sia per  
quanto riguarda  
aspetto esteriore  
sia per quanto

guarda le movenze e  
e animazioni. Il  
programma consente  
di configurare  
pienamente il livello di  
detailing, permettendo di far girare fluidamente il  
gioco anche sui computer meno potenti, anche se  
con un aspetto decisamente povero e disadorno.  
Diversamente dai guerrieri, risultano decisamente  
deudenti, londi, scarni e un po' troppo spogli.  
realizzati, tra l'altro con pochi colori.

rispondono adeguatamente alle esigenze del giocatore anche se è sempre meglio utilizzare un pad per giocare ad un picchiaduro anche servendosi della tastiera è possibile controllare senza troppi problemi vari personaggi. Le



**TNT** *in pillole*

**Alcune mosse speciali con MADAME DISCIPLINE:**

**Per fare la "spazzata globale":  
giu, giu, calcio veloce, calcio  
lento.**



• Mossa "Fetisci mille namio!": avanti, qui, siamo lenti.



**Genre:** Picchaduro

### Case: Yaffa

**Sviluppatore:** Dynamix

**PC CD-ROM**

Per veder girare con fluidità sufficiente CyberGladiatori al massimo livello di dettaglio occorre avere a disposizione un Pentium (almeno a 90 Mhz) con 16 MB di RAM, un CD-ROM e una scheda SVGA; per il minimo livello di dettaglio è sufficiente un 486 potente. È comunque decisamente consigliato l'uso del joystick.

Age Group	Percent of Respondents
Infants	5
One	4
Two	3
Three	2
Four	1
Five	0

PC  
CD-ROM

RIFLESSIVO

## CREATURES

DI ANTONIO PERNA

**66** Creatures non è una simulazione, non è un gioco alla Lemmings, non è un'avventura o un'arcade... Ma allora cosa ci fanno tutti questi buffi animaletti in giro per il mio computer??? ☺☺

**A** vete mai pensato a comprarvi un cagnolino o un micio perché vi tenga compagnia? Io un sacco di volte, ma poi mi vedrei costretto a lasciarlo da solo per quasi tutto il giorno, con risultati deleteri per la sua salute e per quella dell'arredamento di casa mia.

Quindi risba, mi devo accontentare di una vaschetta con le tartarughe.

Ma la Warner Interactive ha pronta la soluzione adatta a tutti: i Norm.

Un Norm è un piccolo e morbido animaletto peloso dai grandi occhi tondi. Si tratta di creature docili e curiose, sempre alla ricerca di qualcosa di nuovo da scoprire, molto intelligenti, in grado di comunicare e manipolare oggetti. Quello che differenzia i Norm da qualsiasi altra creatura animale è l'ambiente dove vivono: il vostro computer! Questa è la grande idea che sta dietro a Creatures: sviluppare e modellare un sistema "biologico" indipendente, in grado di evolversi e di apprendere dalle esperienze che vive all'interno di un programma.

L'alveare può essere fonte di guai per i Norm più golosi, se non insegnerete loro come trattare con le api.



Ogni Norm, infatti, è una creatura singola ed imprevibile, dotata di un proprio codice genetico preciso, particolari tratti caratteriali, gusti personali e altre attitudini più o meno spiccate che contribuiscono a definirne nel complesso il comportamento nei vostri confronti o nei rapporti con i propri simili. Nessuno dei Norm è stato pre-programmato: gli animaletti fanno le loro scelte durante la loro vita, imparano dai loro errori, cambiano di amore, e hanno una loro volontà. In una parola sono imprevedibili.

A voi spetterà il compito di accudire ai piccoli Norm, per far conoscere loro l'ambiente dove vivono, per insegnargli come nutrirsi, e soprattutto per cercare di stabilire una qualche forma di comunicazione. Per riuscire nell'impresa dovrete utilizzare al meglio gli

loro fiducia. Non vi dovrete semplicemente limitare a gestire una serie di variabili per far prosperare il vostro gruppo di Norm, alla Sim Life, per intendersi. Qui si tratta di accudire un cucciolo, come se fosse vivo, perché diventi il Vostro cucciolo. Poi potrete pensare a mettere in piedi una piccola famiglia.

Perché con Creatures non vi limiterete ad accudire solo uno o due animaletti, se riuscirete a fornire ai Norm un ambiente di loro gradimento, questi provvederanno a

oggetti disponibili nel mondo di Creatures, grazie ai quali cercare di stabilire un contatto con i Norm. Non si tratta, però, soltanto di fare il lavoro dell'allevatore: i Norm hanno delle caratteristiche emotive molto marcate, e reagiscono moltissimo ai vostri stimoli: coccolati e diventeranno affettuosi, fateli giocare e saranno più allegri, dategli da mangiare e guadagnerete la







popolarlo con tanti piccoli cuccioli che andranno ad incrementare il vostro gruppo di creature. All'inizio partirete con sei uova disponibili nell'incubatrice, da cui potrete far nascere i vostri primi cuccioli di Norm, da guidare e accudire fino a che gli animaletti non incominceranno a riprodursi autonomamente. Dopo un po' di tempo, quindi, potrete seguire il succedersi delle diverse generazioni di Norm, che si svilupperanno a seconda degli stimoli comportamentali che avrete fornito dall'esterno. I processi selettivi dell'ambiente, compresi quelli determinati dai vostri interventi diretti, contribuiscono a plasmare le caratteristiche di ogni Norm, e determineranno quali creature sopravviveranno e si riprodurranno, trasmettendo il proprio codice genetico alle generazioni future. L'ambiente di Creatures, dove vivono i Norm, è un mondo vasto, ricco di posti da visitare, ma anche pieno di pericoli. Particolarmente insidiosi per la salute dei vostri animaletti sono i Grendel, una specie selvatica di uditore molto violenta, che vive sugli alberi; i Grendel rubano il cibo ai Norm, sono portatori di malattie, e renderanno spesso la vita difficile ai vostri cuccioli se non li terrete d'occhio.

#### A CHE GIOCO GIOCAVI?

Tecnicamente non ci si può lamentare della realizzazione di Creatures. La grafica è ottima: colorata, dettagliata e con i Norm, tutti diversi, uno

dall'altro, che costituiscono un piccolo capolavoro di animazione. Il sonoro è buono, soprattutto per quanto riguarda il parlato dei Norm, che si esprimono con buffi versi e parole appena abbozzate (come i bambini). I comandi, tutti via mouse, sono semplici e intuitivi, e inseriti

nell'interfaccia di

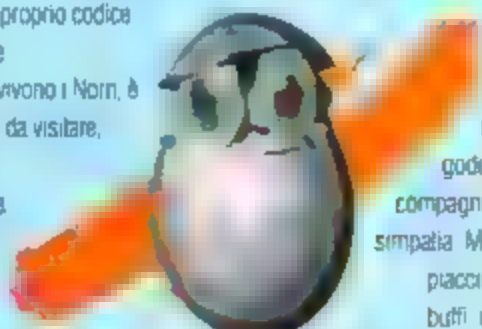
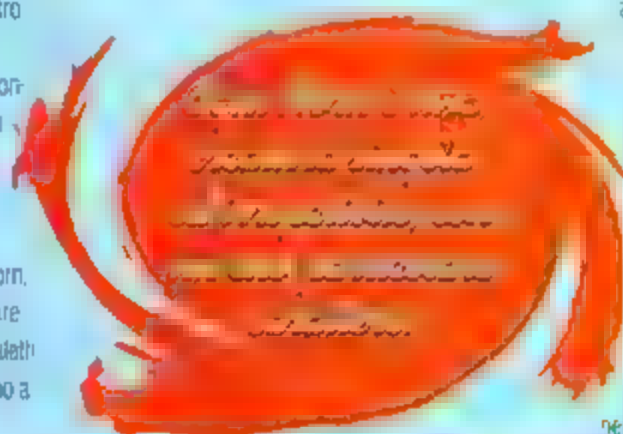
comando di Windows 95.

Ma, gioco se di gioco si può parlare, cosa offre?

Creatures è sicuramente un'esperienza innovativa, ricca di stimoli interessanti, e capace di coinvolgere; ma non vi offre uno scopo finale da raggiungere o una serie di livelli da affrontare. Voi dovrete solo cercare di crescere al meglio i vostri

cuccioli (con tutto l'impegno che quest'opera richiederà) per godere della loro compagnia e della loro simpatia. Ma se non vi piacciono gli animaletti buffi o non avete la

vocazione alla puercultura, non potrete trarre indicazioni troppo positive dal titolo della Warner Interactive. Personalmente ho trovato Creatures molto divertente e simpatico, ma è un titolo che va provato prima dell'acquisto, perché può piacere o non piacere a seconda dei gusti. Merita in ogni caso un plauso per l'estrema originalità.



## TNT in pillole

Dovete riuscire a fornire al Norm un ambiente di loro gradimento, il più vicino alla loro natura. Non mancano gli elementi nel vostro



laboratorio... basta analizzarli! Se riuscirete nell'intento, vedrete i Norm ripopolare il laboratorio con tanti piccoli cuccioli che andranno ad incrementare il vostro gruppo di creature. Quale gioia più grande nel dare la vita a un esserino...



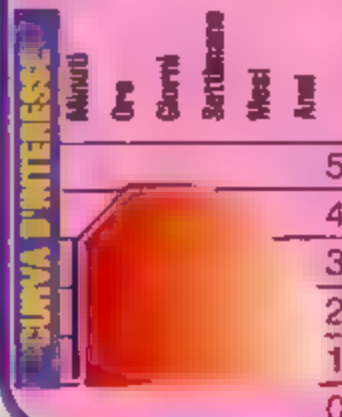
## CREATURES



Genere: Riflessivo  
Casa: Warner Interactive  
Sviluppatore: Cyberlore

### PC CD-ROM

Per far girare degnamente Creatures occorre un computer con una configurazione adatta a gestire in maniera ideale Windows 95: è quindi consigliato un Pentium con almeno 16 MB di RAM, una scheda video SVGA, un CD-ROM e una scheda sonora.



175									
2	3	4	5	6	7	8	9	10	
G									
A									
QI									
FK									



PC  
CD-ROM

# ACE VENTURA

DI GABRIO SECCO

**“ Ragazzi, tenetevi forte! E' in arrivo un'avventura che vi farà letteralmente sbellicare dalle risate... Perché? Ma perché il protagonista è nientemeno che il mitico Ace Ventura, l'uomo più scemo esistente sulla faccia della Terra. ”**

Come me, è appassionatissimo di film ultrademenziali (al primo posto metterei l'aereo più pazzo del mondo" seguito da "Top Secret" e in terza posizione "L'aereo più pazzo del mondo" sempre più pazzo") e noi, dei quali hanno considerato come mito eterno il grandissimo David Zucker, non potrà sicuramente essersi perso i due episodi di Ace Ventura. Per i meno fortunati, però, dirò che Ace è quello che si può definire un acchiappa-animati, ovvero un impavido investigatore privato, la cui specializzazione è quella di recuperare cuccioli rapiti, persi, scappati di casa ecc. grazie ad un feeling particolare che si è instaurato nel corso degli anni tra le povere bestiole e lo stesso Ace (probabilmente perché lo considerano uno di loro). Nel primo episodio "Missione in Africa" Ace doveva

Attenzione, qui l'ambiente sembra farsi più che mai bollente.



recuperare un delincente importante mascotte di una squadra di football americano (senza quale non sarebbe stato possibile vincere i Superbowl, vista la scaramanzia dei giocatori) secondo episodio che lo ha senza dubbio preferito dalla ingente mole di demenzialità che hanno fatto avvicinare altre mostre sacrali prima. Il compito del nostro eroe si era fatto più arduo: recuperare il pipistrello bianco, un animale sacro di vitale importanza per una tribù africana, allo scopo di evitare una massacrante guerra

tra tribù. Il tutto era poi esaltato dalla rocambolesca figura di Jim Carrey (protagonista anche in "The Mask" e "Scemo più scemo") le cui impagabili espressioni del viso unite ad una irresistibile simpatia non hanno potuto non conquistare il cuore di milioni di fan. In questa avventura Ace dovrà recarsi in Alaska per recuperare i cani di una popolazione eskimese. All'inizio però lo ritroviamo all'interno del sottomarino Nautilus, alle prese con Jacques Dumanque, il capitano francese del sottomarino che si crede erede del



mitico capitano Nemo con i suoi due scagnozzi dall'aspetto poco rassicurante. Subito ci accorgiamo di una novità rispetto alle avventure cui siamo abituati. Qui, ogni tanto appaiono delle sequenze arcade, nelle quali occorrerà muovere Ace utilizzando i cursori. Giunti in Alaska farete subito una gradita conoscenza la figlia del capo villaggio è in effetti un gran bel pezzo d'esquimese. Per manifestare il vostro coraggio al grande capo avrete la scelta o di combattere con più forte e imbattibile uomo del paese o di affrontare a

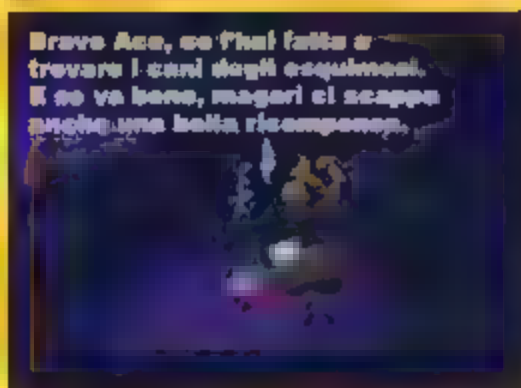


Questo simpatico amico è Larsen, un mercante di animali. Chissà perché l'avranno chiamato così.

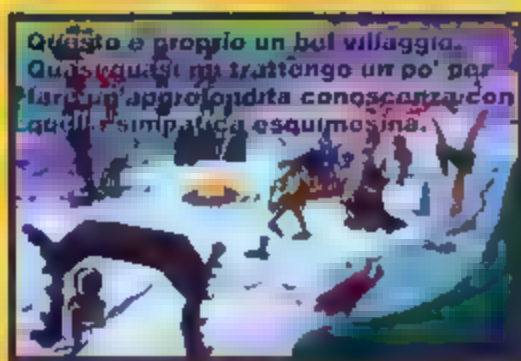




«Ehm, Ace Ventura?  
No, io non lo conosco, ma  
consigliare una pizza».



«Brave Ace, se l'hai fatto a  
trovare i cani degli esquimesi.  
E se va bene, magari ci scappa  
anche una bella ricompensa».



«Questo è proprio un bel villaggio.  
Quasi quasi mi trattengo un po' per  
farci un'approfondita conoscenza con  
quella simpatica esquimesina».

siori di stinfi rate a naso (famosa isanza esquimese)  
le stupende donne del villaggio. Cosa preferirete?  
Mah! Qui dovrete anche costruire un Totem per  
piacere l'ira degli dei. Proseguendo l'avventura vi  
troverete in Bavaria per affrontare Cardus, un mercante  
di animali, per fare felice una graziosa e altissima  
ranciulla. Il gioco ha come caratteristica fondamentale  
la rimenzianta propria dei film di Ace Ventura. Se  
guardate attentamente le smorfie del personaggio vi  
sembrerà di vedere Jim Carrey in persona. Anche il  
doppiatore ha fatto un gran bel lavoro (tra l'altro  
gioco uscirà anche col doppiaggio in italiano)  
Insomma, un'avventura che chiunque ami farsi delle  
grasse risate non può lasciarsi scappare.

#### PRIMI PASSI NEL MONDO DI ACE VENTURA

Durante la presentazione cliccate su Ace per  
vedere gli oggetti che possiede. Usate la  
corda sulla pietra alla sua destra e  
godetevi lo spettacolo divertente.  
Ora cercate la chiave nell'inventario  
e usatela per entrare  
nell'appartamento di Ace.  
Srotolate i poster davanti alla  
porta, poi aprite a padrone di casa  
in modo da fargli credere che tutto  
sia in ordine. Controllate la



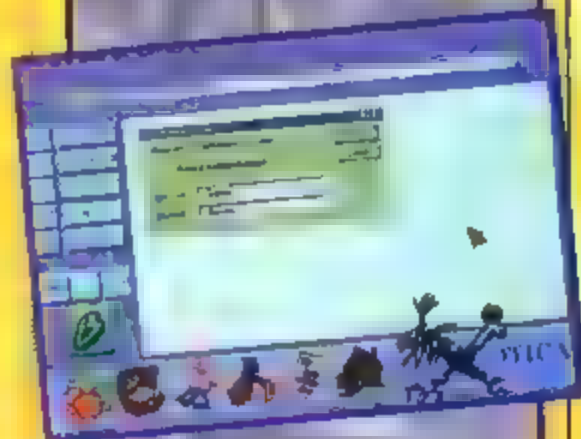
segreteria telefonica: niente, è solo vostra madre.  
Cliccate sul computer portatile e parlate con  
Woodstock. Vi troverete vicino al Nautilus. Entrateci, e  
inizierete una breve sequenza arcade (covrete  
destreggiarvi con i tasti del cursore, raccogliendo gli  
item che incrementeranno l'ossigeno). Proseguendo  
nel corridoio sarete subito catturati dalle guardie che  
vi condurranno da Jacques. Dopo avere chiacchierato  
un po', uscite sulla destra, raccogliete la forchetta ed  
usatela per aprire la porta un po' più a sinistra.  
Cliccate un paio di volte sulle carte ed otterrete una  
mappa. Dentro la porta dell'armadio raccogliete la  
chiave e i soldi. Cliccate sul pesce che grandos-  
scoprirà una password. Cliccate sul libro e sulle  
pagine per leggere il codice morse del periscopio.  
Raccogliete la conchiglia blu e l'ostria sul letto.  
Cliccate sul letto per spostarlo e inserite la  
conchiglia blu nel buco. Aprite la porta, mandate  
Sprite in avanscoperta e seguilo. Nell'armadio  
prendete i vestiti di Nemo. Cliccate sulle carte  
nautiche, usate il compasso, poi usate la penna  
cliccate su 50° di longitudine, poi sulla carta nello  
spazio vuoto. Fate la stessa cosa sulla latitudine  
(sempre 50°) e prendete la nota. Tornate nel  
corridoio principale, aprite lo sportello in basso e  
scendete la scala. Andate sul pannello dei comandi,  
usate la chiave per aprire la passerella. Cliccate sul  
pesce e premete il pulsante per afferrarlo. Risale la  
scala, andate a sinistra e salite da Jacques. Ora  
cliccate su Ace per accedere

all'inventario, cliccate su travestimento  
e cliccate ancora su Ace che si travestirà  
da Ace, stringendo alla fuga tre  
lipacci. Andate sul tavolo con le carte  
nautiche e risolvetele facie puzzle.  
Aggiungete alla casella mancante la  
carta che possedete, usate sulla mappa  
la nota con le coordinate, poi cliccate  
nervosamente sulla mappa.  
Tracciate una riga con la penna.  
Ora attivate il sonar cliccando sul  
pulsante rosso per rilasciare il vostro  
amico pesce. Continuate a seguirlo  
utilizzando il cursore. Premete il  
pulsante per fare scendere il periscopio.  
Utilizzatelo per vedere la piovra  
enorme. Usate il pulsante rosso per

trasmettere  
il codice. Premete il  
tasto lungo, poi poco  
poi ancora a lungo  
infine vi aspetta una  
nuova sequenza  
arcade nella quale  
dovrete saltare da una  
piattaforma all'altra con  
il cursore. La vostra avventura è  
appena cominciata.

## TNT in pillole

Inizierete a interagire col  
vostro personaggio già  
dall'inizio. Inizialmente vi  
troverete in cima ad una rupe,  
e dovrete salvare un  
cucciolo di aquilotta dalle  
grifflie di un brutto caffè...  
Non dovrete fare molto, ma  
cercate di utilizzare la corda  
sul picco, e guardate cosa vi  
combina Ace Ventura!  
Non mi resta altro che  
augurarvi buon divertimento!



Ma siamo proprio sicuri che la  
password per accedere a  
Internet sia proprio questa?

## ACE VENTURA

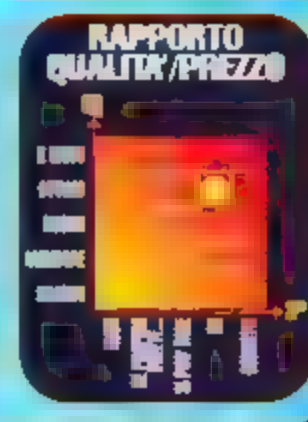
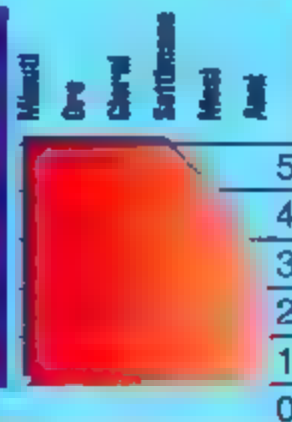


Genere: Avventura  
Casa: THQ Inc.  
Sviluppatore: Morgan Creek

### PC CD-ROM

Per giocare con Ace Ventura  
non avete bisogno di un  
Pentium 6500, ma di un più  
modesto Pentium 486 con 16  
MB di RAM, un CD-ROM e un  
Windows 95. Bisogna anche  
una buona scheda audio...

#### CURVA D'INTERESSE



PC  
CD-ROM

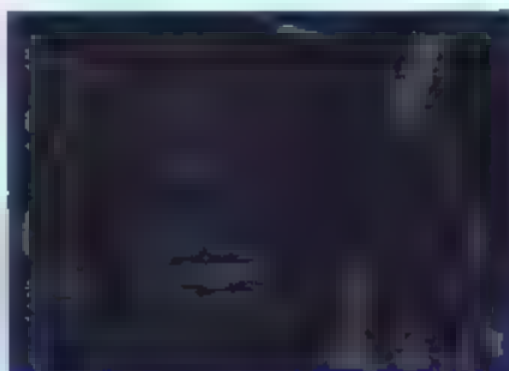
AVVENTURA

STAR TREK  
BORG

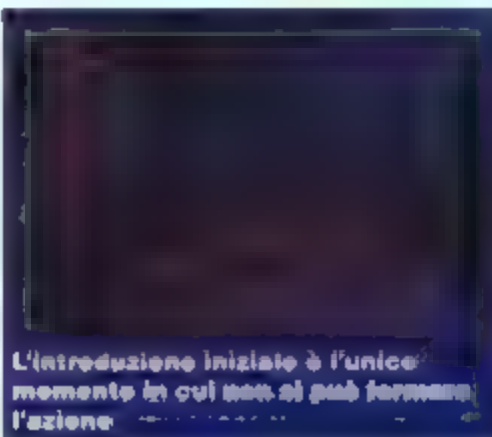
DI PAOLO FORNI

**Un nuovo film di Star Trek: tornano i Borg con le loro astronavi cubiche. Saremo in grado di respingere il loro attacco e tornare a casa felici e contenti con il nostro papà?**

**Q** uanti di voi hanno passato ore davanti alla TV a guardare gli episodi di Star Trek: Nuova Generazione ricorderanno un Capitano Picard, mezzo robotizzato, Borg, popolo cibernetico, cui individui sono connessi, fra di loro, all'avverso una mente comune, sono ritornati a sfidare la Federazione. Dieci anni fa, nella battaglia di Wolf 359, i Borg attaccarono e vaporizzarono la USS Enterprise-D, la nave su cui si trovava, fra gli altri, il Tenente Furlong. Oggi, la Cheyenne è appresa a contrastare un nuovo attacco dei Borg, ma il Cadetto Clayton Furlong, figlio del suddetto tenente, verrà rimandato a casa prima del combattimento, nonostante i suoi desideri di vendicare la morte del padre. Ma qui avviene l'impensabile: mentre i due facendi bagagli, ecco apparire uno strano individuo: è Q, l'entertainer onnipotente, geniale e imprevedibile individuo, il propone di tornare indietro nel tempo, sulla Enterprise, e non solo per vendicare il caro papà, ma addirittura per salvarlo.



Per ottenere maggiori informazioni sui Borg, utilizzate l'enciclopedia situata sul secondo CD (e non sul terzo come erroneamente riportato).



L'introduzione iniziale è l'unico momento in cui non si può fermare l'azione.

Ovviamente si accettate, anche perché altrimenti finirete l'intera avventura in soli 3 CD più dalla finestra, e non potrete continuare Star Trek Borg e un gioco interattivo, ovvero in un'azione.

Qualche ora (5-6 minuti) aziona si interrompe e la scelta viene proposta: una scelta su come proseguire. La scelta giusta è sempre una sola, questo comporta che la libertà di gioco sia assai scarsa. Q proietta il vostro personaggio sul ponte della Enterprise e in corso l'attacco dei Borg che porta alla distruzione della nave vostra, anche se potete subire una sconfitta. Si agisce in prima persona, si trasferisce nel corpo del Tenente Furlong, addetto alla sicurezza. Qui, comincia l'azione, e tante conoscenze non gli altri membri dell'equipaggio, fra cui vostro padre, sicuramente più simpatico di tutti. Borg è un film ben realizzato, che riesce a incantare non solo l'ambientazione di Star Trek: Nuova Generazione. Spesso, nonostante la sua natura interattiva, la narrazione è coinvolgente. Lo è anche merito della buona recitazione degli attori, tra cui spicca un ottimo John de Lancie, che impersona Q. I musiche e i suoni sono ottimi, il gioco richiede comunque un computer relativamente potente. All'inizio del gioco, Q vi fornisce un

incoder di sua costruzione, usando il quale sarà possibile ottenere tutte le informazioni necessarie per risolvere l'avventura. Le scelte su come proseguire il gioco sono realizzate cliccando nei momenti appropriati sull'oggetto che rappresenta la scelta stessa, quando il cursore si trasforma in un piccolo cubo rotante. Il film è completamente in inglese, e la mancanza di sottotitoli lo rende consigliabile solo a chi non ha difficoltà con la lingua d'Albione. In opzione interessante è quella di poter rivedere senza interruzioni la storia fino a dove si è arrivati, ma un fastidioso bug fa piantare tutto alla prima scelta. Si spera che sia disponibile al più presto un patch per correggere il difetto. Altrimenti, dopo averlo finito, non avrà più senso tenersele sullo scaffale.

## STAR TREK BORG



Genere: Film interattivo  
Casa: Simon & Schuster  
Sviluppatore: Interno

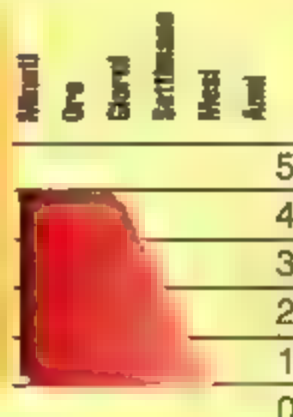
## PC/MAC CD-ROM

PC: Pentium 90, 8 MB RAM, WIN 95, CD 2x, circa 30 MB liberi su hard disk per i file temporanei e per l'installazione.

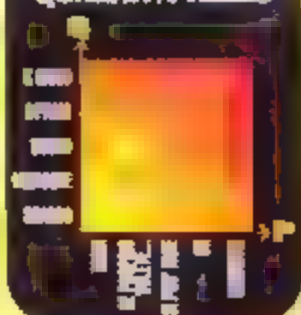
MAC: Power PC o 68040 40 MHz, System 7.5, 8 MB RAM, vedi sopra per CD e DVD. Essenziali una scheda audio a 16 bit e una scheda video che supporti la risoluzione 640x480 con colori a 16 bit.

G  
A  
Q  
FK

CORNIA D'ITALIA



## RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO





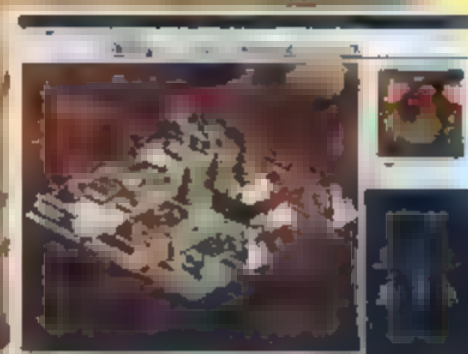


# DEADLOCK

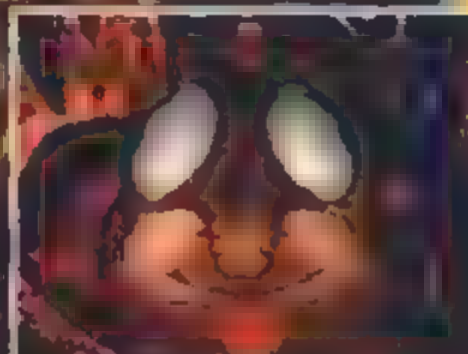
## CREA IL TUO IMPERO



Elabora ed applica la tua strategia economica, culturale e militare, sviluppa al massimo le risorse della tua colonia spaziale e intanto... occhio ai nemici: hai un impero da difendere!



DEADLOCK è il nuovo simulatore strategico manageriale fantascientifico con grafica dettagliatissima.



Questo gioco di conquista planetaria può essere giocato da 1 a 7 giocatori, in rete o in Internet!



WARNER INTERACTIVE

### CD.Rom

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:  
IBM 100% COMPATIBLE  
486/66 Mhz. LETTORE  
CD.Rom 2X, WINDOWS 3.1;  
WINDOWS NT, WINDOWS '95,  
8 Mb RAM, 8 Mb CONSIGLIATE  
SCHEDA SONORA, MOUSE,  
TASTIERA.

€ 99.900

Numero Verde

167-821177

LEADER Sp.A. - VIA ROMA 25-20095 GAZZARA SCRIVANO (PV)  
TELEFONO 0362/800.000000 - WWW.LEADER.IT



**PC  
CD-ROM**

**SIMULAZIONE**

# POWER F1



**“ Vediamo se avete voglia di togliere dal vostro lettore di CD-ROM il CD di GP2 per inserire quello di Power F1... Le premesse sono buone... ”**

**D**evo ammettere che non è stato facile esprimere un giudizio definitivo su Power F1, infatti durante i primi minuti di gioco avevo avuto la netta impressione che Power F1 fosse un gioco scadente... ma poi ho dovuto cambiare idea. Vediamo perché

## UNA GRAFICA SENZA PRECEDENTI

L'impatto iniziale con PF1 è dei migliori: infatti non appena si vede di che pasta è fatta la grafica si resta di stucco, per la qualità e la definizione a dir poco fenomenali. Viene subito da pensare "Chissà come scatterà" e invece no!

Tanto per capirci, il livello di questa grafica è sicuramente superiore a quello di GP2, decisamente più ricco di dettagli e più definito e, nonostante tutto, gira più veloce del suo antagonista.

Quindi, da qui parte il primo elogio a chi ha saputo creare un motore grafico capace di far girare questo mare di pixel senza farlo scattare.

A questo punto è doveroso segnalare che il gioco

è stato provato su di un Pentium 200 con 64 Mb di Ram e una Myst que come scheda video. In ogni caso, il gioco gira allo stesso modo su un 166 e devo necessariamente dirvi che con il suddetto P200 Gp2 non gira così fluido in alta risoluzione e con tutti i dettagli attivi.

Invece PF1 in alta risoluzione e con tutta la grafica disponibile è estremamente veloce e fluido.

Quindi, preso dall'entusiasmo, comincio i miei primi giri sul circuito che predigo, cioè quello di Imola, e quasi mi metto a piangere quando mi accorgo che la vettura è praticamente inguidabile! Si, inguidabile perché con la tastiera il controllo della vettura è improponibile, infatti il tentativo di rendere "progressivo" il controllo da tastiera ha portato a un risultato disastroso.

Quando impostate una curva con PF1 vedrete la vettura inizialmente sterzare molto poco, poi

continuando a tener premuto il tasto, l'auto comincerà a sterzare molto di più, diventando incontrollabile. Probabilmente questo si traduce nella volontà da parte dei programmatori di creare

anche con la tastiera una specie di sterzo progressivo. Il risultato è orribile: la monoposto con la tastiera è inguidabile, non si riesce a tenerla in strada!"

Ma come? Questo capolavoro di grafica è così brutto? dico io.

Viene da chiedersi: "Ma lo avete provato prima di metterlo in commercio?"

Ormai preso dallo sconforto continuo nella mia prova convinto di "massacrare" questo gioco, quando nella mia mente malata nasce un interrogativo: "E se lo provassi con il joystick?" Da che mondo è mondo non ho mai giocato con joystick a un gioco di corse, ma visto che qui il

problema è proprio il controllo della vettura, proviamo!



## E SEMPRE DA LUDATORI!!!

Meraviglia delle meraviglie! La musica è cambiata! Ora la vettura è decisamente più addomesticabile e un "vero" controllo progressivo dello sterzo ha dato i suoi frutti, rendendo molto più giocabile e divertente questo gioco, anche se per me risulta piuttosto insolito usare il joystick con questo tipo di giochi.

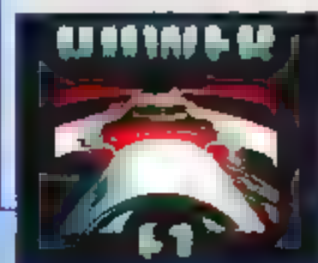
Da sottolineare, comunque, che quando parlo di joystick intendo un joystick di quei seri per intendere uno di quei che si usano per i simulatori di volo.

Visti i risultati a cui sono approdato comincio a chiedermi come sarebbe il gioco con il volante e la pedaliera.

Faccio quindi l'impossibile per procurarmi il suddetto hardware.

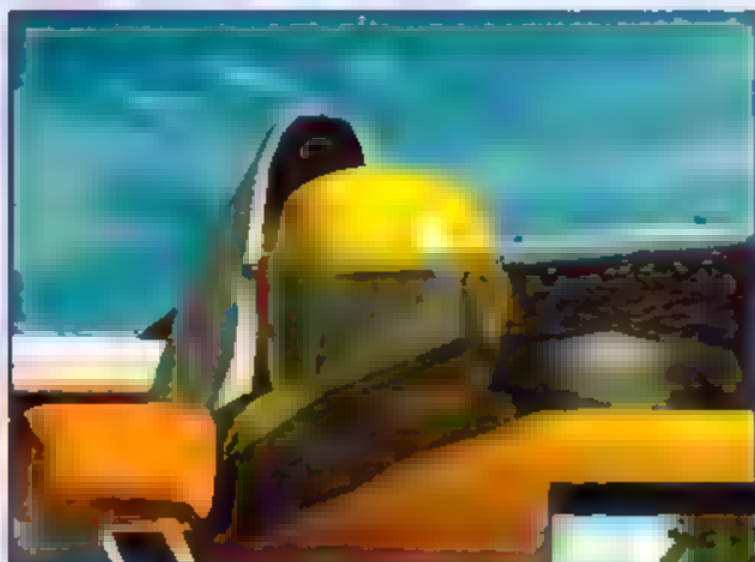
Eccomi dunque qua, il volante accuratamente fissato alla scrivania, piedi pronti sulla pedaliera... VIA!"

**Ecco la semplice schermata iniziale di selezione delle opzioni di gioco.**



**La scatola del gioco! Ora non avete scuse per non trovarlo!**





infatti, è possibile settare l'auto come meglio si crede: variando l'assetto, i rapporti, le gomme e quant'altro è possibile personalizzare su di una vera monoposto. Tutto questo anche in PF1 è possibile, anche se bisogna ammettere che qui c'è qualche opzione in meno, e soprattutto i

quindi a quale velocità va affrontata la stessa. In PF1 questo strumento non è presente, al contrario è possibile avere in alto allo schermo un aiuto di tipo realistico, dove delle scritte del tipo "curva veloce a sinistra" oppure "Villeneuve - sinistra - destra - 100 Mph" appaiono in cima allo schermo. Personalmente preferisco il sistema presente in GP2. Un altro piccolo, impercettibile difetto consiste nel fatto che probabilmente il punto di vista dall'interno della vettura è un pochino troppo basso, riducendo così la visuale della pista, costringendovi spesso (se non conoscete alla perfezione la pista su cui correte) a

brusche frenate perché non vi siete accorti del tipo di curva che stata per affrontare.

### IMPRESSIONI DI GUIDA

Mi sono già dilungato abbastanza riguardo il tipo di controllo da utilizzare per sfruttare al meglio le potenzialità di PF1, ora posso dirvi che, anche se giocare con il volante, il controllo della vettura non è il massimo della precisione, e scusate la pignoleria, devo necessariamente segnalare il

fatto che anche al livello di difficoltà più alto PF1 sarà un tantino "generoso", perdonando errori quali piccole frenate in curva, velocissimi passaggi sui cordoli e traiettorie molto poco precise.



inoltre mi è sembrato che alcune curve in PF1 si possano affrontare a velocità superiori rispetto alla realtà. Tutto questo in GP2 non è possibile: ogni più piccolo errore si traduce in un pericoloso sbandamento della vettura, un cordolo preso ad alta velocità si trasforma in una probabile uscita di strada. Per farla breve, GP2 è molto più realistico, per molti versi è come pilotare una vera monoposto, mentre PF1 assomiglia di più ad un videogame, dove molte



settaggi sono meno precisi. Il risultato è che le variazioni di assetto si "sentivano" di più in GP2. Molto comoda invece la possibilità di scegliere, a seconda della pista, tra alcuni assetti predefiniti. Quindi se sarete su di una pista veloce come Monza potrete scegliere l'assetto "Speed", già ottimizzato per questo tipo di piste.

Come al solito è possibile decidere se correre l'intera stagione, una singola corsa, fare pratica su di un circuito.

Mentre si corre, i punti di vista disponibili sono 3: il solito da dentro l'abitacolo e due da dietro la vettura. Come al solito, risulta più bello e coinvolgente quello dall'interno. E proprio da qui notiamo che il cockpit delle vetture di GP2 era più completo, conteneva qualche informazione in più. Aiuti la mano chi non utilizza in GP2 lo strumentino che prima di ogni curva consiglia con quale marcia e

### ...E DAL CIELO UNO SPIRAGLIO SI APRI'...

Ebbene sì, il meglio di se stesso PF1 lo dà con il volante!!! Tutto è estremamente più naturale, intuitivo e facile.

Finalmente si riesce a controllare la vettura al meglio!

A questo punto però viene da chiedersi perché non siano riusciti a rendere più giocabile il controllo da tastiera, visto e considerato che in GP2 i tempi migliori si realizzano proprio con essa.

L'altro grande pregio della tastiera è che tutti la possediamo, al contrario un volante e una pedaliera da 300.000 lire non tutti se li possono permettere!

### PREPARE TO QUALIFY

Stabilito che il miglior sistema di controllo è quello con il volante, passiamo al resto.

Cominciamo con il dire che PF1 è assolutamente privo di una qualsiasi presentazione. E' vero che non servono a niente, però

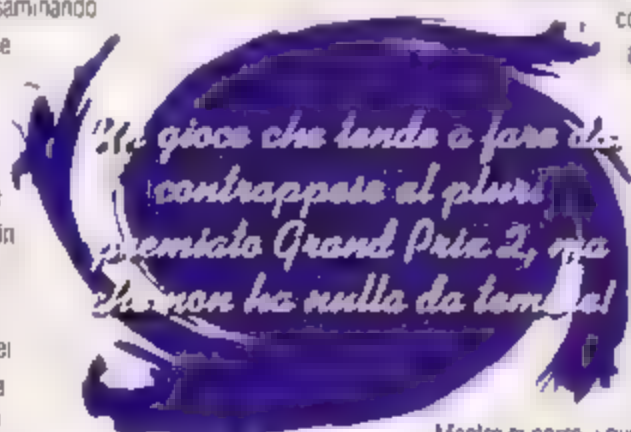
Direi di cominciare esaminando i circuiti e da qui che

posso vedere finalmente qui (al contrario che in GP2) ci siamo adeguati alle nuove normative FIA in merito alla sicurezza. Per capirci, la tanto chiacchierata curva del Tamburello a Imola ha finalmente la chicane!

Per quel che posso ricordare

mi sembra che un po' tutti i circuiti siano stati adeguati alle nuove norme di sicurezza, questo è quindi un punto a favore di PF1 rispetto a GP2, anche se dobbiamo considerare che GP2 è uscito cinque mesi prima!

Uno dei punti di forza di GP2 è sicuramente la vastità di opzioni disponibili, come ben sappiamo,



**COLORS**  
ARTI MULTIMEDIALI

**COLORS: CHIAMATA ALLE ARTI MULTIMEDIALI 1997**  
**ARRUOLATEVI!**



**COLORS CERCA**

MODELLATORI 3D (3D STUDIO, LIGHTWAVE, REAL 3D, ETC.) - ANIMATORI (DELUXE ANIMATION, ANIMATOR)  
GRAFICI (DELUXPAINT, FREEHAND, ILLUSTRATOR, ECT.) - FOTIRITOCATORI (PHOTOSHOP, PICTURE PUBLISHER, ECT.)  
PROGRAMMATORI 3D PER PC E PROGRAMMATORI MAC

*Manda una selezione del tuo lavoro su supporto magnetico insieme al tuo curriculum a:*

**Colors s.r.l.** via Casteldebole 4/3 - 40132 Bologna • Tel. 051/5196130 r.a. • fax 051/5196785 • e-mail: [raven@colors.italia.com](mailto:raven@colors.italia.com)



imprecisioni sono tollerate.  
Divergente paragonare un videogame... a un  
videogame. non trovate?



Il cockpit della Ferrari, ora tutto per noi.

Ecco, ho trovato il giusto paragone. GP2 è un ottimo  
simulatore di Formula 1 e PF1 è  
un ottimo gioco di Formula 1.  
Chiara il concetto?

*I nomi dei piloti sono  
fidelmente quelli reali. Non  
dovremo riscrivere il  
database, per sapere che sulla  
Williams c'è Damon Hill.*

#### TOGLITI DI MEZZO, DELINQUENTE!!!

Un altro (l'ultimo) difetto di PF1 è l'intelligenza  
artificiale degli avversari: quest'ultimi infatti non vi

cederanno quasi mai la strada se  
sopraggiungete ad alta velocità e  
state per sorpassarli.

Al contrario, dovete stare attenti  
a non viaggiare troppo lenti,  
perché spesso verrete tamponati  
da chi ci giunge alle spalle!

#### ADDIRITTURA UN TRIPLO VOTO???

I tre voti sono attribuiti  
rispettivamente al controllo con  
la tastiera, con joystick e con il  
volantino.

Visto che la maggior parte di noi  
gioca a questo tipo di giochi con  
la tastiera e visto che in pochi  
possiedono volantino, tale un  
po' voi i conti se vi conviene  
oppure no: acquisto di PF1.

#### TIRIAMO LE SOMME.

Per concludere, vi dico che un  
grande elogio va senz'altro alla  
grafica superba, dettagliatissima,  
estremamente precisa e  
incredibilmente fluida: nuovo  
punto di riferimento in questo  
tipo di giochi!

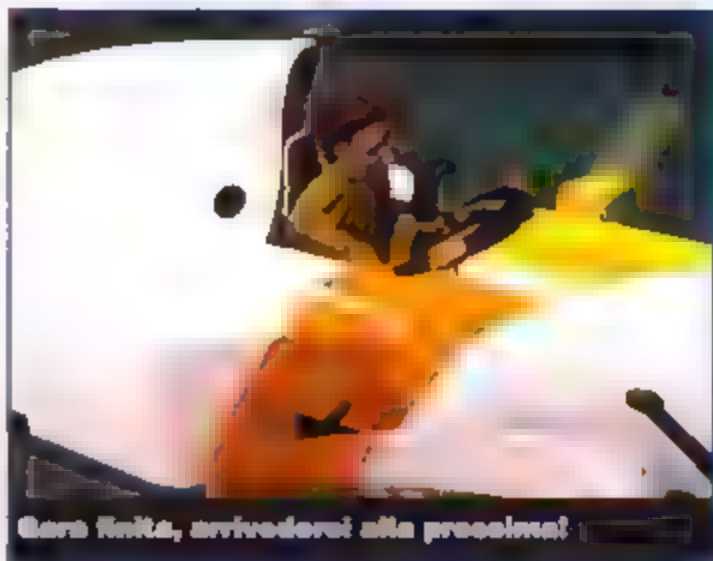
Molto belli anche i suoni, veramente molto  
realistici.

Peccato per il problema del controllo della  
veicolo e dei problemi durante la guida  
altrimenti PF1 avrebbe potuto scalzare GP2  
dal trono di miglior titolo.

Purtroppo per noi non è andata così.

Lasciamo quindi GP2 sul trono di miglior  
simulatore di corse.

RACE RESULTS			
Pos	Pilota	Team	Time
1	Schumacher	Benetton	6:01:44
2	Coulthard	Williams	+0:01:89
3	Herbert	Benetton	+0:03:57
4	Bergin	Ferrari	+0:05:67
5	Irvine	Jordan	+0:06:93
6	Hakkinen	McLaren	+0:10:08
7	Salo	Tyrrell	+0:10:92
8			+0:17:64



Gara finita, arrivederci alla prossima!



La grafica accurata ci permette di riconoscere gli avversari.

## POWER F1

Genere: Simulazione di corse  
Casa: Fidos  
Sviluppatore: Teque

**PC CD-ROM**

Per sgommare a tutta  
birra per i circuiti di PF1  
in alta risoluzione credo  
che vi basti un bel P120  
con 16 Mb di Ram, un CD-  
ROM 4X e una scheda  
sonora qualsiasi.

**RAPPORTO  
QUALITA'/PREZZO**

Minori  
On  
Client  
Settimane  
Mesi  
Anni

5  
4  
3  
2  
1  
0



SIMULAZIONE DI RALLY

DI DANILO CAPELLO

PC  
CD-ROM

## RALLY CHALLENGE

**“ Storie di ordinaria follia: come distruggere un'automobile dopo qualche minuto di gara ed essere lo stesso felici. Ovvero: confessioni mistiche di un pilota alle prime armi. ”**

Insierisco la prima marcia e premendo l'acceleratore a tavoletta mi immetto sulla pista: tutto intorno si vedono palme e dune di sabbia e vedendo sul mio 14 polici un spettacolo di suoni e colori non posso impedire alla mia mascera di crollare sulla scrivania con un lonto sordo: TOONF! La grafica è eccezionale e mi sembra di essere realmente in mezzo al deserto, sento quasi il sole scaldare il volante (per non dire il puzzo di sudore del copilot). L'auto sfreccia lungo un rettilineo ad una velocità formidabile e fra una sbandata e un testacoda (ripeto: in un rettilineo!) mi precipito verso la prima discesa che porta ad uno strettissimo tornante. Rallento, imbocco la corsia giusta, chiudo la curva e sbadacrash! Dal cofano comincia ad uscire incessantemente del fumo grigiastro e



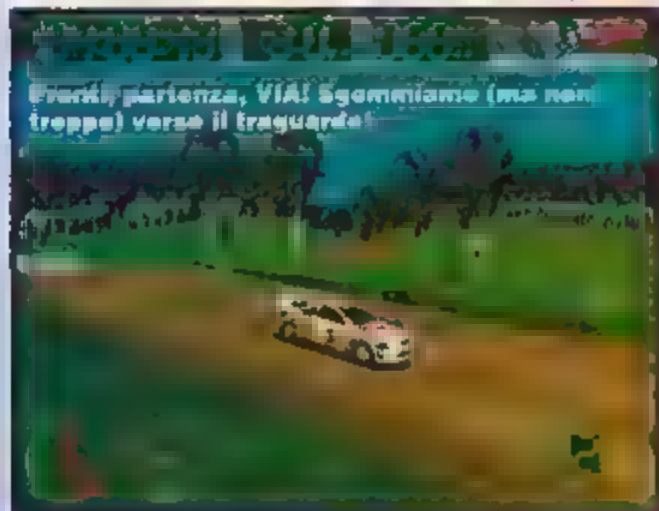
la sensazione che qualcosa di irrimediabile stia succedendo mi assale. Infatti percorro non più di cento metri e il motore mi abbandona in strada con un suono sordo. Che fare? Qui c'è qualcosa che non va. "Che ho fatto in fondo di così sbagliato? Sì, ok, un paio di colpi alla carrozzeria, ho preso, ma in confronto a Destruction Derby è nulla. Possibile che un gioco arcade simile pretenda uno stile di guida perfetto e preciso? Qui occorre immediatamente correre ai ripari e lanciarsi in una lettura accurata del manuale". Ed infatti dopo aver sfogliato il fantomatico libretto di istruzioni mi accorgo che il gioco presente all'interno dell'argenteo dischetto non si tratta di un semplice arcade, ma di una vera e propria simulazione di rally. Tonfo al cuore. In questo caso la situazione prende una svolta

diversa. Spengo la luce, abbasso le tapparelle, chiudo a porta a chiave e dopo essermi genuflesso per rispetto a quello che sembra essere un gran gioco di rally mi accingo a testare da pilota professionista il capolavoro della Roadshow Interactive. La grafica come dicevo inizialmente è a dir poco spettacolare: le immagini qui in giro lo dovrebbero dimostrare pienamente, anche se non al livello di Screamer 2, ma comunque di ottima fattura, con

numerosi tocchi di classe come la sabbia che sale dal terreno dopo una sbandata e i soffi che producono effetti di luce ed ombre sulla vettura in gara. Un tracciato che mi ha particolarmente colpito è l'Alaska in cui fra paesaggi innevati ed abeti sarete costretti a guidare in maniera impressionante, sterzando in anticipo sulle curve e controsterzando successivamente per riuscire a tenere in pista degnamente la vostra vettura. Inizialmente tutti questi aspetti potrebbero risultare ostici ai provetti guidatori (o neopatentati che dir si



questo rispetto sportivo del prodotto, non nella giocabilità. Per trovare un titolo davvero analogo, riguardo l'aspetto grafico a quello qui trattato, dobbiamo confluire nel mondo degli arcade e più precisamente, alle migliaia di cloni di Screamer 2 attualmente in commercio. Se invece spettiamo il confronto sotto l'aspetto sportivo, beh, un solo titolo mi viene in mente, che però surclassa senza possibilità di appello il pur ottimamente realizzato Rally Challenge: ebbene sì, l'avete intuito anche voi, prima e poi questo nome doveva pur venire fuori, sta parlando proprio del mitico Network Championship Rally, scusate se è poco!







voglia) ma dopo qualche ora di gioco la situazione sarà sotto controllo e il significato di alcuni comportamenti del proprio veicolo cominceranno ad avere un senso. Anche il sonoro è ben realizzato ed il rombo dei motori è un suono idilliaco per le proprie orecchie.

#### "LA SBANDATA E' IL MIO MESTIERE"

Ma veniamo al lato più importante della valutazione che influirà a determinare un nuovo gioiello da prendere a paragone, in caso di valutazione positiva, o un ennesimo fiasco in caso contrario: la giocabilità. Inizialmente sarete costretti, ad allenarvi per riuscire almeno a stare attaccati a le scattanti quattroruote degli avversari, ma dopo poco tempo già riuscirete a fiancheggiarli degnamente e a dargli del duro il lo da torcere. L'intelligenza artificiale dei piloti avversari è ben calibrata e, anche dopo aver conquistato la padronanza del veicolo, vi sarà difficile attaccarli a dovere, anche perché, soprattutto sui dossi e sui tornanti, hanno il pessimo vizio di chiudere la traiettoria improvvisamente, rischiando così di farvi rovinare irrimediabilmente il vostro mezzo. Questo rende l'atmosfera di gioco molto, molto eccitante, e spesso i sorpassi si trasformeranno in testa a testa memorabili.



#### VARIANTI DI

##### PERSONALIZZAZIONE

Come tutti i prodotti degli ultimi tempi, sono presenti moltissime visuali che rendono configurabile a piacere le inquadrature della gara: si passa dalla classica vista dall'alto, a quella in prima persona, a un'altra ben più spettacolare, anche se scomoda, esterna dietro il veicolo in corsa, passando per

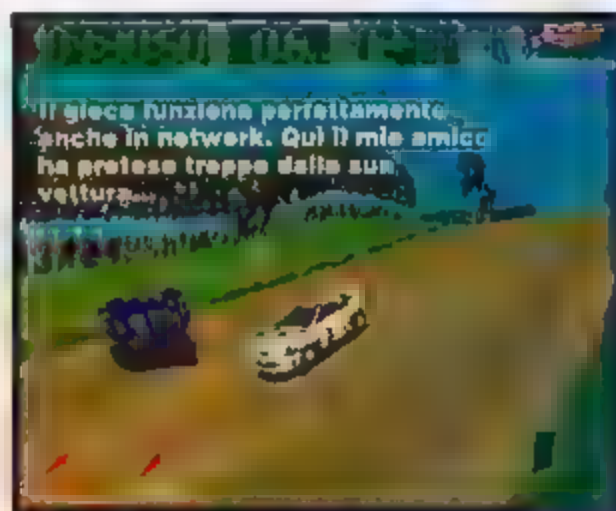
la vista in

mezzo neve quasi è possibile ingrandire o rimpicciolire a proprio piacimento i vari dettagli. Un elemento posto particolarmente in risalto dai programmatori della Roadshow è stato la presenza, in fase di realizzazione, di piloti professionisti che, con i loro suggerimenti e consigli, hanno fornito numerose dritte per rendere il più reale possibile questa esperienza videoludica, basata appunto su sbandate e spericolati sorpassi. Inoltre sono presenti le opzioni classiche: dalla scelta della vettura (di vari generi, colori e stili), alla selezione di gara singola come allenamento, alla possibilità di partecipare all'intero campionato per finire con una modalità di gioco in stile arcade. Grande importanza è riservata al multiplayer che promette di far vivere intense esperienze fra appassionati "testa a testa" e spettacolari "testacoda" sono infatti supportati tutti i più comuni collegamenti fra PC, sia utilizzando la porta seriale, in link, che via modem. L'unico aspetto negativo che mi sembra il caso di evidenziare è

la presenza, forse troppo marcata nel mercato videoludico di questi tempi di numerosi titoli analoghi con la stessa visuale di gioco ed un'identica impostazione anche se è evidente che Rally Challenge è più improntato su un aspetto sportivo e competitivo, decisamente diverso dai vari Screamer2 e The need for speed, in cui la costante "tempo" gioca un ruolo a dir poco fondamentale.

#### IN TRAMONTATA...

Un gioco caldamente consigliato innanzitutto a chi, come il sottoscritto, adora qualsiasi prodotto inerente allo spettacolare mondo del rally, ma anche a chi è a digiuno di controsterzate e testacoda e vuole soltanto passare qualche pomeriggio sornazzando a più di 150 all'ora lungo viali alberati e strade sterrate, senza per questo rischiare un frontale con il furgoncino di turno! Non perdetevi, infine, per nessun motivo al mondo, la possibilità di giocare contro un vostro amico in modalità multi player (meglio se un'amica! Eh Eh Eh).



## RALLY CHALLENGE



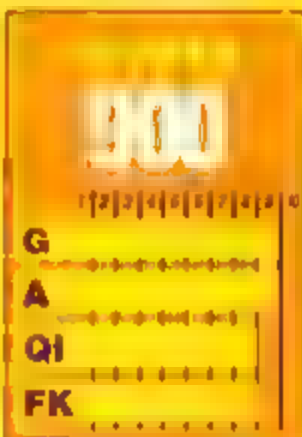
Genere: Simulazione di rally

Casa: Roadshow

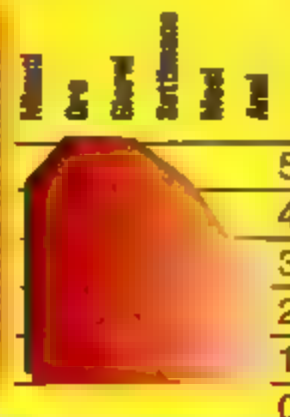
Sviluppatore: Interno

### PC CD-ROM

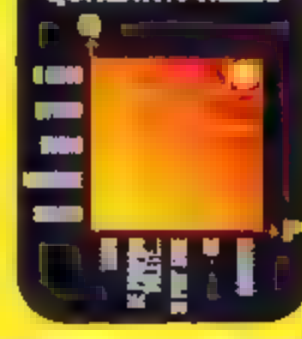
Come requisiti minimi a causa della grafica dettagliata un Pentium a 90 Mhz dovrebbe essere d'obbligo, anche se mi sento di consigliare almeno un Pentium 120 con a bordo 16Mb di Ram per gustare il tutto al meglio.



#### CURVA D'INTERESSE



#### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO





PC  
CD-ROM

SIMULAZIONE DI BASKET

DI ALESSANDRO "PITONE" SECCAFIENO



**“ Slam dunks, alley hoops, tap in: riconoscete questi termini? Esatto: flondiamoci sul più famosi playground americani e guidiamo i più forti giocatori del mondo al canestro nel cuore dei tifosi ”**

**V**oi domanderete cosa c'è la Pitone? È scritto giusto: è che durante l'ultimo weekend ci abbiamo dato dentro con la birra... su un campo da basket? Perché sta recensendo un gioco sportivo? Perché non se ne sta a casa sua e non fa smette di abbollarci con le sue idiozie? Avete ragione: potevo anche tornare a solcare i cieli con i miei amati caccia, ma non avrei avuto l'onore di presentarvi il gioco sulla pallacanestro. Tanto più che la casa, guarda un po', è la stessa che produce i miei amati USNF. Ma siamo qui per parlare di sport, no? E allora, parliamone. Tutti conoscono il gioco del basket, chi più, chi meno: tutti hanno avuto la possibilità di ammirare una sfida di NBA. Sì, proprio quelle dove quei giganti neri una volta tanto non cantano il blues ma schiacciano la palla



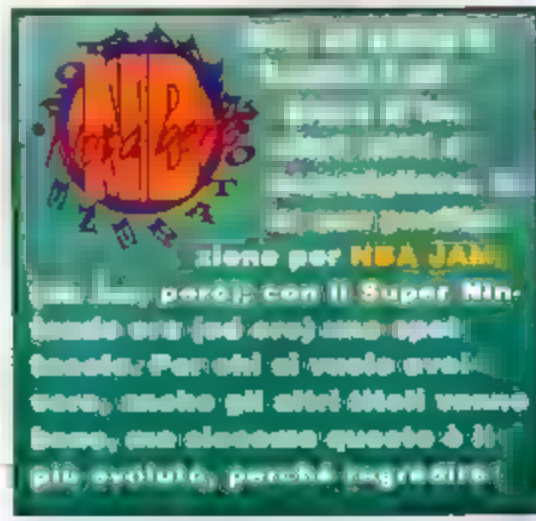
dentro al canestro con la stessa facilità con cui prenderebbero un coltello da un cassetto. L'iconografia di gioco, come potete ammirare dalle immagini (Foto ANSA), è diversa dai seriosi palinsesti che siamo abituati a vedere nei giochi di pallacanestro: tanti colori, ma squadrati e senza personalità. Qui viene ripreso lo spirito del gioco di strada, dove la pallacanestro americana si sviluppa maggiormente e da dove provengono i prevari passaggio universitario: quasi tutti i più grandi campioni. L'iconografia, dicevamo, molto colorata, in stile murales con tanto di musica rap in sottofondo. Terminata l'installazione e avviato il gioco anche NON in Win95, WOW! inizia una delle più emozionanti introduzioni firmate dai tempi di Terranova

in un'accurata simulazione come questa, siano i numeri a fare da padroni, non spaventatevi: quindi, al comparire di tutti quei numeri e quelle statistiche che si trovano nello Stats Center. Sarà più utile, se non vi interessano, andare a cliccare sulle Transazioni, dove potrete creare le vostre squadre personalizzate con le quali affrontare la stagione: inutile dire che, come in tutti i più grandi giochi di pallacanestro, le regole sono settabili così da consentirvi di giocare il più

liberamente possibile. Il controllo del gioco può essere affidato alla tastiera, al mouse, al joystick o al joystick. Inutile dire che con questi ultimi due si otterranno risultati migliori: scelte le squadre, le regole, la grafica e la visuale (selezionabile fino a otto posizioni con VIEW CAM) è il caso di entrare in campo e WOW! Fantastico: le tribune texturizzate (anche se non con tantissima cura), il campo texturizzato anche lui ed i giocatori. Spettacolo! Alla massima risoluzione sembrano proprio i veri. Anche durante il gioco, è possibile settare la grafica una volta tanto, giosrandosi un po' i parametri, si riesce ad avere un buon risultato anche su macchine meno potenti. Un suggerimento: disattivate le riflessioni sul campo di gioco, di per sé è



che non era sportivo ma a me piaceva tanto. La schermata di setup ci permette di accedere alle funzioni principali: settaggio del livello, il modo di gioco (resibizione, playoff o itera stagione), la durata delle partite. Ai di sotto troviamo una serie di icone che ci terranno compagnia per quasi tutto il tempo. Prima di spiegarvi a cosa servono, una precisazione: come ben sapete, gli americani vanno pazzi per le statistiche, le classifiche e tutto quel genere di cose che mutano atomica i loro sports preferiti. E quindi logico che







già abbastanza caotico e il gioco scorrerà più velocemente. Disattivate anche le texture del parquet e se proprio ancora il gioco non gira a dovere, usate la finestra di gioco large invece che full screen. Fate tutto questo, ma NON toccate la risoluzione! Lasciatela in alta, vi assicuro che vale la pena sacrificare tutto il resto, anche gli spalti con il pubblico (che poi è quello che rallenta di più) pur di avere tanto realismo. E' veramente entusiasmante, non c'è che dire. Il commento è affidato ad un vero speaker, Ernie Johnson Jr. È possibile giocare con tutte e 29 le squadre della lega e con tutti i giocatori tuttora presenti. Infatti il gioco è aggiornato al luglio del 1996. E' presente anche un editore chiamato free agent, che vi permette di costruire i vostri giocatori personalizzandone ogni caratteristica: dal peso al numero di maglia, dalle capacità atletiche al colore della pelle (??). Come è d'obbligo in tutti i giochi dell'ultima generazione, è presente l'opzione per andare un avversario in rete. Ma veniamo alle chicche che, in giochi come questo, non mancano mai. Innanzitutto per voi magari dell'half time tra i primi due quarti e secondi, c'è la possibilità di visionare, oltre che tutte le statistiche di squadra e di ogni singolo giocatore, anche l'half time show con immagini di



## TNT in pillole

Alcuni suggerimenti per chi si vuole avvicinare a NBA LIVE 97 con buoni risultati. Innanzitutto alcuni consigli sul tiro: se volete tentare una schiacciata, vedete di mirare bene il canestro. Se non lo fate e quando tirate vi trovate su uno dei due lati o troppo distanti dal cerchio, il giocatore si limiterà a tirare normalmente. Per rubare la palla, non esiste, come nel glorioso NBA JAM, il tasto steal. Dovrete



La view cam ci permette di apprezzare le fasi di gioco da visuali sempre differenti e realisticamente impossibili.

posizionare il giocatore di fronte al possessore di palla e il furto avverrà automaticamente. Migliori risultati si avranno se doppiate la marcatura. Durante i tiri in sospensione, va da sé che avremo più possibilità di fare canestro se rilasceremo il pulsante di tiro all'apice della nostra estensione verticale. Una tecnica che ho sviluppato con il già citato NBA JAM e che si è sempre rivelata utile e spettacolare, è quella di tirare e, all'apice dell'estensione, passare la palla al giocatore lasciato libero da chi sta tentando di stoppare il nostro tiro. Il nuovo possessore di palla sarà così libero di tirare. Una volta sviluppata questa tecnica, sarà possibile effettuare più volte l'operazione nel corso della stessa azione, mandando in totale confusione l'avversario. Visto che è possibile cambiare gli schemi di gioco tra un quarto e l'altro (o anche durante i timeout) se vedete che il vostro gioco non funziona, provate altri schemi. Per finire, compiti a casa: studiate le statistiche e le capacità dei vostri giocatori prima della partita: eviterete di far tirare da fuori aria dei noti caproni che non ne imbroccano una neanche a pagare, per esempio. Soddisfatti? Io sì. E tanto. I love this stuff!

gioco e i cheerleaders in succinti completini che ballano sullo schermo, ma lasciamo queste trivialità e parliamo di cuori fatti. Questa è un'icona che compare sotto la scheda di ogni giocatore e racconta a viva voce qualche avvenimento saliente della vita sportiva del giocatore selezionato. E ancora non si ferma lì: tra i quarti di gioco verranno poste delle domande di carattere storico-sportivo al giocatore. La risposta verrà data alla fine partita, giocando in più giocatori, sarà divertente scommettere con i partners di gioco sulle risposte. Io ho già fatto due ipoteche perché mi beccavo anche ne sapeva più di me. Dunque, tuffando la sigla finale quando si decide di uscire da gioco è uno spasso? L'intero team di programmazione e sviluppo ci viene presentato con foto che ci ritraggono in atteggiamenti cestistici semiseri, tutti con la maglia dei Vancouver Grizzlies. Nota: la EA ci tiene a far sapere che in NBA LIVE 97 c'è anche Shaq "Attack O'Neil". Come si può resistere?

**Genera:** Simulazione di basket  
**Casa:** Electronic Arts  
**Sviluppatore:** EA Sports

**PC CD-ROM**

Non richiede Win 95! Questo basterebbe: ma se volete vi suggeriamo 200 di dollari in hardware.

P75 con 16 Mega di Ram e 30 mega su hard disk. Il cd deve essere 2x, almeno e la scheda sonora... beh, fate voi. Ci vuole anche il mouse ed io personalmente, vi consiglio un joystick, se non un joypad.

**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO**

5  
4  
3  
2  
1  
0

**CURVA D'INTERESSE**

Giorno  
Settimana  
Mese  
Anno



# MINIREVIEW

## Age of Sail

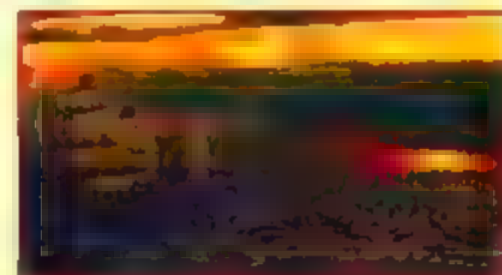
Avete mai sognato di solcare mari a bordo di velieri carchi di cannoni? Vi siete mai sorpresi a pensare di essere uno di quei lupi di mare del '700 in marsina blu ululante dal ponte di una nave ("Morta il pappalico!")? Se avete risposto di sì, allora Age of Sail è il vostro gioco. Se avete risposto di no, non crediate comunque di non potervi divertire ugualmente: infatti, questo nuovo titolo della Talon Soft (ricordate la serie Battleground?) è semplicissimo da imparare e giocare, ma ricchissimo di divertimento e sfumature. Controllando uno o più velieri da guerra, sfiderete computer in appassionanti battaglie in tempo reale regolando in modo estremamente semplice la velocità delle navi e il tipo di munizioni dei cannoni, in modo da sorprendere il nemico con le vostre tattiche, attraverso virate a sorpresa e salve devastanti. La grafica è veramente ottima, come l'audio da film. Quello che più



colpisce è però il realismo dell'azione: non pensate di essere di fronte a uno sparatutto dove è possibile ricaricare istantaneamente i cannoni e virare di botto ogni azione, dopo aver impartito l'ordine all'equipaggio richiede un certo tempo di attuazione, rendendo necessaria la pianificazione di ogni mossa per sorprendere le navi avversarie. Chiaramente, è fondamentale tener conto della direzione e della forza del vento, oltre che delle caratteristiche dei velieri a disposizione. Dopo pochi minuti sarete già in grado di calarvi completamente nell'azione: i comandi sono pochi, semplici e intuitivi, ma la grande variabilità nella maneggevolezza delle varie navi e nelle altre loro

caratteristiche è stupefacente. Age of Sail copre il periodo dalla fine del '700 all'inizio dell'800, attraverso 101 scenari e una campagna monumentale nella quale comincerete come un semplice sottufficiale potrete raggiungere il comando di intera flotta. Non manca la possibilità di andare all'attacco e di catturare le navi nemiche, così come è possibile costruire i propri scenari con il completo editor. Davvero un bel lavoro, dedicato non solo agli appassionati, ma progettato per divertire tutti.

Federico Tassi

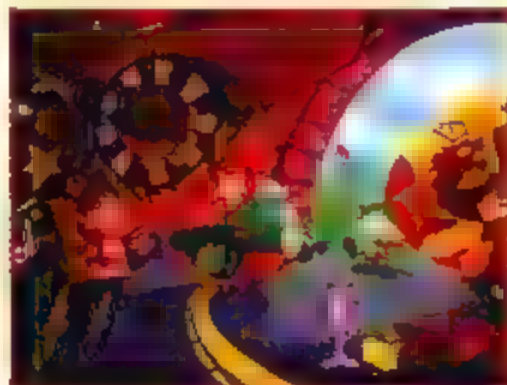


**KVOTO:**  
**890**

## La Pantera Rosa

*Passaporto per il portofoglio*

Per la gioia dei più piccoli, è arrivata sul mercato un'avventura grafica, del tipo punta e clicca, che vede per protagonista la popolarissima Pantera Rosa. Il gioco vi vedrà alla guida del roseo felino, nel tentativo di infiltrarvi in qualità di agente segreto in un campeggio estivo, per proteggere i bambini che qui trascorrono le loro vacanze.



Si tratta di bambini provenienti da tutto il mondo, con i quali dovrete imparare a dialogare per risolvere i piccoli problemi che mano a mano si presenteranno durante il gioco. Grazie alle storie che apprenderete dei pargoli, e grazie ai numerosi viaggi che dovrete intraprendere, potrete esplorare diversi paesi del mondo e studiare gli usi, i costumi, la lingua e le curiosità di molte nazioni del globo, trasformando il gioco in un divertente esercizio di apprendimento. La grafica del gioco



è interamente a cartoni animati, disegnata con maestria e supportata da un accompagnamento sonoro di grande qualità: musiche di compagnia, effetti sonori buffi e indovinati, dialoghi parlati interamente in italiano. Un gioco realizzato molto bene, dedicato a un pubblico giovane, ma che anche i più grandi potranno apprezzare e

Antonio Perna

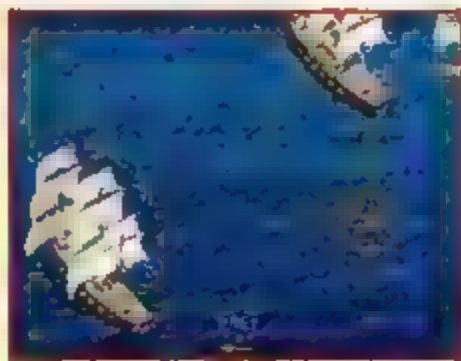
**KVOTO:**  
**865**





## Wooden Ships & Iron Men

Le guerre napoleoniche e la lotta dell'America (allora neonata) per l'indipendenza, furono giocate anche sul mare, combattute dagli uomini sui velieri che solcavano gli oceani di quel tempo. **Wooden Ships & Iron Men** è l'ultima simulazione proposta dalla Avalon Hill, e vi trasporterà all'epoca dei galeoni e dei vascelli per far rivivere le più famose battaglie dell'inizio del secolo scorso. Calatevi anche voi sul ponte di un galeone leggendario per dare vita a combattimenti epici, diversi da ogni altro gioco di guerra. **Wooden Ships & Iron Men** è un ottimo gioco strategico capace di abbinare un'ambientazione innovativa, una buona profondità simulativa e un'interfaccia di controllo



semplice e intuitiva. Tutte le operazioni di comando vengono impartite a tempo fermo, senza bisogno di correre, e con il solo utilizzo del mouse, grazie a un'ottima interfaccia grafica. La mappa strategica mostra la disposizione delle navi vostre e del nemico, sul mare, mentre l'immagine di un veliero sulla destra dello schermo permette di impartire gli ordini al vostro equipaggio. Dopo alcune partite con gli scenari tutoriali

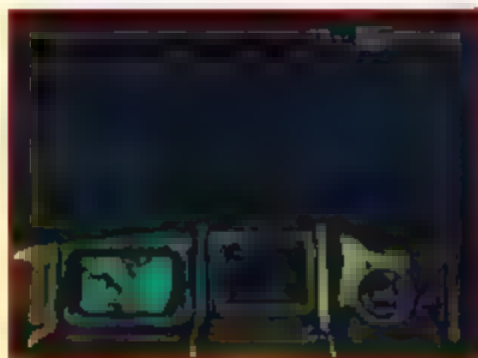
diventerete subito esperti nel controllo del vostro veliero, e potrete dedicarvi ai più famosi scontri della storia, per misurare le vostre capacità di ammiraglio. La grafica e il sonoro sono sicuramente buoni, anche se gli standard dei giochi di questo tipo non permettono effetti incredibilmente spettacolari; il livello tecnico del programma è comunque valido. La semplicità con cui si governano le diverse operazioni, unita alla fedeltà simulativa e alla particolarità dell'ambientazione, sono sicuramente le doti, milioni di **Wooden Ships & Iron Men**, un gioco con cui prendere confidenza facilmente, ma impegnativo e duraturo. Consigliato a tutti gli appassionati dei giochi strategici realizzati con cura e user friendly.

**Antonio Panno**

**KVOTO:**  
**865**

## Surface Tension

In arrivo dalla Gametek un simulatore basato sul combattimento nello spazio. La vostra missione sarà quella di attivare diversi teletrasporti posizionali sui vari pianeti del sistema solare evitando e combattendo la caccia della corporazione militare "Linx" che cercheranno di ostacolarvi in ogni modo. A disposizione del vostro arsenale avremo un phaser, dei missili aria-aria, aria-terra e i solito missile a



ricerca di calore, come difesa invece avremo degli scudi di energia e le solite "contromisura" che si lanciano

quando si viene "agganciati". La grafica di questo gioco ricorda un po' quella di **Terminal Velocity**. La risoluzione e il dettaglio grafico sono piuttosto scadenti. Da segnalare ben 54 minuti di tracce audio ben realizzate e coinvolgenti al punto giusto. Nel complesso il gioco risulta poco divertente, piuttosto facile da portare a termine e abbastanza scarso di missioni, armamenti e... perché no? Qualche caccia in più da poter seguire non sarebbe stato male.

**Alessandro 'Bigi' Perotti**

**KVOTO:**  
**750**

## Alien Trilogy

Praticamente ognuno di noi ha visto al cinema o in TV uno dei tre episodi della fortunata serie di **Alien**, quindi sapete bene di che cosa stiamo parlando. Quindi, se sulla vostra poltrona fremevate per le sorti della povera Ripley e se avreste a tutti i costi voluto aiutarla a combattere quelle schifosissime bestiacce, l'occasione che stavate aspettando è arrivata sotto forma di sparalutto 3D. Fatevi sotto!

### INSERT COME

Il primo impatto non è dei migliori, e ci



si trova subito a tu per tu con quello che probabilmente è il difetto peggiore di questo gioco: la grafica. Parliamoci chiaro: siamo ormai nel 1997 e abbiamo appena terminato di giocare capolavori quali **Duke Nukem** e **Quake**, ci siamo appena limati di leccare i baffi con i calciatori di **Fifa 97**. Lo standard della grafica ha fatto un bel balzo in avanti, soprattutto con l'uso sempre più frequente della tecnica "poligonale", ormai ci siamo abituati a un certo livello qualitativo. Però, se ci si fa forza e si resiste a qualche episodio si viene decisamente attirati dall'atmosfera tenebrosa e dagli intricati labirinti che lo compongono. Tutto è molto simile al film, ma che si respira è praticamente la stessa e le musiche che ci

accompagnano fanno a grande il loro compito, creando la giusta atmosfera da brivido. Per tirare le somme, dico che **Alien Trilogy** mi ha un po' deluso, soprattutto per la veste grafica, sicuramente non all'altezza dei titoli sfornati in questo periodo. Comunque, atmosfera molto coinvolgente e fedeltà ai film, unita alla vastità del gioco, ne risolvono nel complesso il giudizio finale. Quindi, se siete di quelli che non si sono persi neanche uno sparalutto, andate a prendervi anche questo, all'ultimo. Vi riproduco sulla vostra faccia!

**Alessandro 'Bigi' Perotti**

**KVOTO:**  
**800**

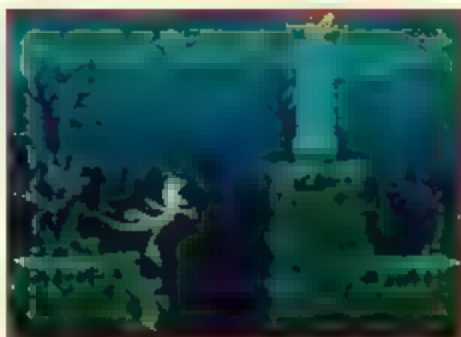


## Gex

Rez presidente della Media Dimension, si è accorto che alle sue reti televisive mancava la mascotte

E allora? Andrà sicuramente a prendersi un orsetto di peluche, direte voi. No, ha simpaticamente deciso di catturare voi, trasformarvi in una statuetta di bronzo e usarvi come mascotte per le sue reti. Chiaramente voi non resterete lì a guardare e combatterete con tutte le doti che ogni geco che si rispetti possiede. Come vi dicevo.

Rez per riuscire nel proprio intento vi ha silurato tra i programmi televisivi e i film più deteriori degli anni '70. Il vostro compito sarà quello di attraversare tutti questi mondi e i livelli che li compongono, e arrivare in fondo con la pellaccia sana e salva. Sarete costretti ad attraversare mondi ambientati in stile horror, quindi cimiteri, zombie, teschi e tutto ciò che la normalmente rovesciare lo



stomaco. Ipo il Cyber Master quando corteggia la dolce Sylvia. Attraverserete mondi ambientati in stili dei cartoni animati, in quello delle arti marziali e nella Jungla tropicale, praticamente in tutto ciò che si è visto o si è potuto vedere alla TV, compresi gechi ninja, voltatori di sumo, Bonolis e bisbeticone Galeazzi. Per dovere di cronaca vi segnalo che i livelli sono distribuiti in

tema con il mondo nel quale ci troviamo. Per combattere, il nostro amico geco si servirà solamente delle proprie zampine appiccicose, della coda poderosa con la quale sferra potenti colpi e della propria lingua con la quale può afferrare diversi bonus, quali vite aggiuntive e armi supplementari. Gli ostacoli disseminati per i livelli sono proprio tanti: ponti mobili, casse da morto a trampolino, televisori esplosivi e mille altre diavolerie che vi costringeranno a tenere sempre gli occhi ben aperti! Graficamente Gex è molto ben realizzato e, anche se la risoluzione non è altissima, per trarre le somme posso dirvi che Gex è un gioco molto carino, molto vasto, pieno di trovate divertenti e di non facile soluzione. Per questo motivo dovrebbe garantirvi una discreta longevità.

Massimo Paresi

**KVOTO:**  
**840**

## Hellbender

C'era una volta Terminal Velocity. Ve lo ricordate vero? Trattasi di un

gioco con visuale soggettiva, nel quale pilotate una navicella spaziale con la quale dovete distruggere qualsiasi cosa vi ritroverete davanti. Quando lo vidi per la prima volta, mi ricordo che non ebbi un'impressione molto piacevole. A prima vista sembrava molto confuso e poi scattava come non mai su un (allora) ancora degno DX2/66. Dopo averci giocato per qualche ora stavolta su un P133, però, devo ammettere che cambiai totalmente idea. Terminal Velocity era, ed è ancora, veramente spettacolare e molto coinvolgente. Dopo qualche mese, i ragazzi della Terminal Reality Inc. (così si chiama la casa produttrice) se ne uscirono con Fury3: stesso motore grafico e trama simile a Terminal Velocity, ma ugualmente spettacolare. La nostra cara Microsoft, intravedendo la possibilità di entrare da protagonista nel mondo dei videogiochi,

decise di acquistare la TRI (forse è più giusto dirlo inglobare) e di produrre un altro titolo simile ai due precedenti, ovvero

Hellbender. Ebbene, vi offro un paragone: vi ricordate quando uscì Doom? Molti l'hanno apprezzato, come me, ma altri lo hanno considerato solo un gioco che si trattasse di una banale espansione per Doom. Con Hellbender si può avere la stessa sensazione di minestra riscaldata, forse ancora più accentuata perché si tratta del terzo capitolo della serie. Ma passiamo a parlare del gioco. Dopo anni e anni di pace intergalattica tutto si incasina e scoppia la guerra tra gli umani e i Bion, una razza guerriera creata dagli uomini e pomibellata



Questi fidi sono in possesso di vera e proprie armi chimiche in grado di distruggere un intero pianeta. E così tocca a voi (e a chi senno?), il Cancelliere ripristinare la pace tra le galassie in una maniera in sé non molto pacifica. Al comando della nave spaziale

Hellbender dovete disintegrare qualsiasi cosa appartenga a Bion, andando in missione sui loro pianeti, liberando prigionieri e rubando dai più importantissimi riguardanti le armi dei vostri nemici.

Concludendo, posso consigliare questo prodotto ai fan di Terminal Velocity e, perché no, anche a tutti i videogiochi. Xile-omani, infatti la voce del computer di bordo è quella di Gillian Andersson Dana Scully per gli amici (americani ovviamente).

Gabriele Secce

**KVOTO:**  
**805**

## Gene Wars

Un gioco GENEROSO. La struttura di gioco

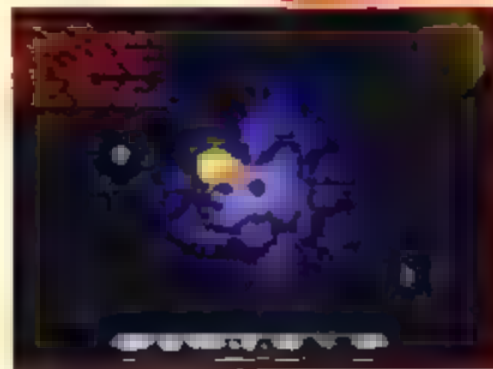
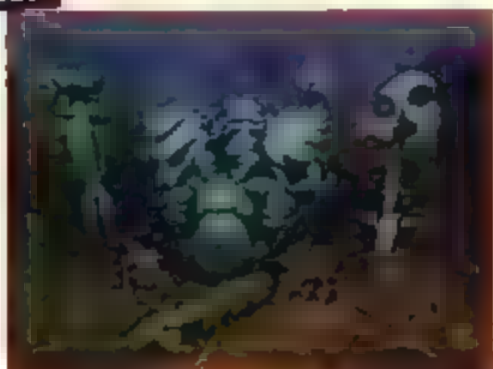
di Gene Wars è molto simile a quella dei famosissimi e pluridecorati Command & Conquer e Warcraft (1 e 2), anche se introduce numerosi aspetti innovativi e

originali. Gli aspetti che restano inalterati, rispetto ai due titoli appena detti, sono la grande immediatezza e la perfetta giocabilità che il sistema di controllo permette di raggiungere, con un mix ottimale fra ragionamento e azione pura. Il livello di sfida è piuttosto alto, con un grado di difficoltà del gioco che cresce abbastanza rapidamente, pur senza diventare eccessivamente frustrante. La possibilità di generare creature ibride dalle caratteristiche genetiche peculiari è un aspetto di sicuro interesse, diverso da solito, e determinante per il prosieguo del gioco, destinato a durare e incuriosire molto a lungo. Per finire, la realizzazione tecnica di Gene Wars è molto buona, e non lascia intravedere pecche di particolare rilevanza: quello che però convince più di tutto della qualità del titolo sono la sua grande giocabilità e quella dose di inventiva che non

mancano mai nei giochi Bullfrog. Decisamente consigliato a tutti appassionati e non del genere strategico-azione inaugurato dal mitico Dune 2.

Antonio Perna

**KVOTO:**  
**900**







**CONSOLES**  
department

**via Lorenteggio 22 sotto i portici**  
**Tel. 02/42.300.10**

## PUNTI VENDITA

**C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37**  
**Tel. 0331/77.96.20**

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALI  
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI  
CORSI DI LINGUE FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI  
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



Lords of Misdeeds	49 900
Magic Carpet II	99 900
Melrose Place: The Creek 1+11 (4th)	49 900
Melrose Place	99 900
Melrose Place (1st)	49 900
Melrose Place (2nd)	29 900
Melrose: Jordan in Flight	49 900
Melrose: Jordan in Flight (1st)	49 900
MTV's Storm Scope	95 000
Murder Row	39 900
NBA Live 95	49 900



MSA Live 96 (Ho)	29 900
MSA Live 97 (Ho)	telephones
Need for speed	79 900
Need For Speed Spec. Edition	89 900
NHL 96	89 900
NHL 97	99 900
Olympic Games	94 900
Olympic Games	94 900
Payan Olympic VIII	49 900
Pandora's Dangers	telephones
Peak Lear Golf 96	118 000
Phantasmagoria (Ho)	134 900
Phantasmagoria	99 900
Poobly 95	49 900
Police Story	89 900
Pray for death	59 900
Primal Rage	49 900
Ultima	89 900
Karna	114 900
Rebel Assault - 3DShooter!	27 800
Rebel Assault II	99 900
Red Alert IIIA	89 900
Ripper	124 900
Rugby World Cup 95	39 900
Safe Cracker	94 900
Sam & Max (Ho)	49 900
Scorched planet	94 900
Seraphim	44 900
Seraphim II	49 900
Sideways II IIA	84 900
Six Wall (Ho)	49 900
Secret Weapons of Luftwaffe	38 000
Shivers	89 900
Smash World of Soccer Euro 96	75 000

Estabriel Knight II	99 000
Grand Prix Manager	95 000
Hardline	95 000
Haxxon	84 900
Hi Octane	29 900
Jojo	49 000
Jojo II	29 900
Madame X. (Special Edition) (Pop)	49 000
Madly Car II	79 900
Man Assault	49 900
King Quest VII (Box)	95 000
Light House	124 900
Little's 5 Golf	124 900
Little Big Adventure	49 900
Lost In Time 1 & 2	49 900

Spectre VR	105 000
Silenti Thunder	93 000
Silenti Thunder	79 900
STGRN	telefonare
Strike Commander	49 900
Super Karts	49 900
System Shock	49 900
Tarzan Int. Open	49 900
Theme Park Int.	49 900
Top Flighters Collection	49 900
Tot	85 000
Torrid Raider	94 900
Top Gun: Hot	95 000
Torin's Passport(s)	95 000
Uaka Charactershop	75 000
U.S. Navy Fighters	49 900
War Craft 2 (No)	95 000
World Rally Revut	75 000
Wing Commander III	49 900
Wing Commander IV	telefonare
Wings of Glory	29 900
Woodruff (No)	49 900
X Wing Enhanced	49 900
2 (in)	114 900

**VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE**

**VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE**

**PROSSIMA APERTURA  
BERGAMO**  
VIA XX SETTEMBRE  
PER INFORMAZIONI  
TELEFONA AL  
02/47.300.10

## Sei un rivenditore?

• Cerchi un buon distributore?  
• Vuoi aprire un negozio  
Software Universe?  
• Vuoi diventare un Consultant  
Department Point?  
tel. 02-42.22.6841



Abbonam. annuo con  
consiglio pastorale E-Mail  
L. 249.000 iva inclusa



SOFTWARE UNIVERSE® CONSOLLE DEPARTMENT®  
**DISCONO NO** ALLA PIRATERIA.  
 IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE. DIGLI DI SMETTERE!



**CONVOLLES**  
department



## La trasformazione è fattale

**la nuova dimensione del tuo negozio è:**



Software Universe

CONSOLES  
department

**Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72**

**Tel. 02 - 42 300 10**

# LARRY 7

*Ok giuini, la mamma è uscita nuovamente per fare la spesa? Allora vediamo di finire una buona volta questo giochino... ci sono ancora tante sorprese che vi aspettano!*

## THE CRAPS TOURNAMENT

Dopo aver vinto le due precedenti gare, è tempo di giocare un pochino d'azzardo. Apriamo la mappa e andiamo al Casino (occhio all'accento, mi raccomando). Sul tavolo del blackjack troviamo il ventesimo Dov'è Dildo? (12 alla fine). Il tavolo dei dadi però è completamente occupato... Ma voi avete una potente arma a vostra disposizione: lo sfinter! Tornate in sala da pranzo e mangiate ancora un po' di fagioli e poi fate ritorno al Casino. Dirigetevi al tavolo dei dadi e... fate il vostro spettacolo (Pitone ne è maestro). Ora il tavolo è vuoto

e voi potete parlare un po' con il Croupier. Dopodiché iniziate a giocare. Avete una sf...ortuna incredibile. Forse se utilizzaste i vostri dadi, magari truccandoli un pochino... ma Jacques non vuole lasciarvi usare. Comunque voi aprite l'inventario e utilizzate i vostri dadi con la carta igienica per ottenere dei nuovi sfavillanti dadi. Ora scommettete nuovamente con Jacques: sarà un successo. Dopo un po' che continuate a vincere verrete affiancati da una fig...iola molto appariscente, Dewmi Moore (questo nome mi ricorda qualcosa, e a voi?). Dewmi vi offrirà di fare una bella partita a Strip Lar's Dice, un bel giochino di dadi. Voi ovviamente accettate e la seguite in cabina. Se non conoscete le regole vi basterà cliccare su How To Play e le imparerete. Vi converrà salvare spesso e purtroppo dovrete ricominciare un discreto numero di volte, ma alla fine vincerete. Per le prime mani che riuscirete a vincere, Dewmi pagherà le scommesse in soldi, ma poi, molto lentamente, inizierà a spogliarsi. Dopo che sarà rimasta solo con

il reggiseno (no, niente slip) e avrà perso tutti i dadi tranne uno, vi basterà vincere ancora una sola mano per... perché lei vi offra un bel drink per calmarvi i bollenti spiriti. Ovviamente voi non accetterete, ma lei insisterà e voi cederete. A questo punto lei inizierà a togliersi il reggiseno, ma voi cadrete in catalessi. Sì, vi ha drogati. Quando vi sveglierete sarete nudi nella sua vasca da bagno e dovrete nuovamente tornare nella vostra stanza cercando di non farvi notare da nessuno (ovviamente non ci riuscirete). Una volta che vi sarete rivestiti, salvate il gioco e andate a vedere il file "dewmi.bmp" nella vostra directory LSL7. Ok, ecco l'annuncio dello speaker della nave: avete vinto un'altra gara!

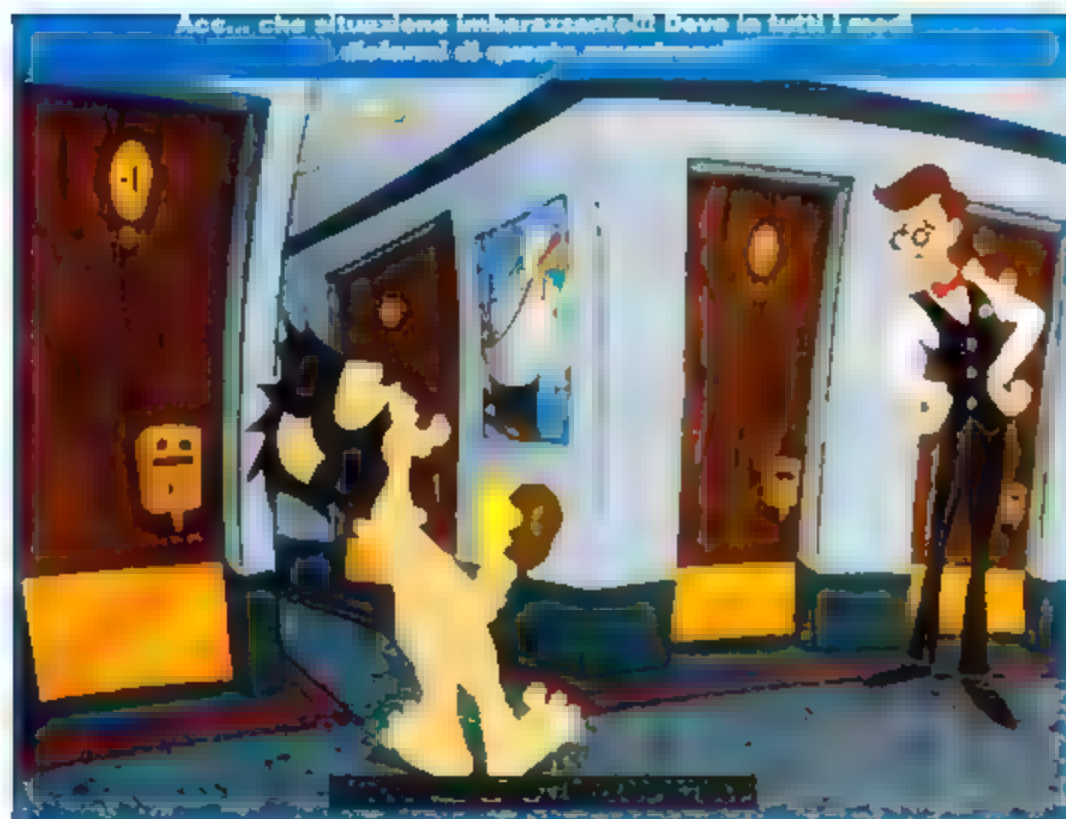
## POOP DECK HORSESHOES

Fate ritorno alla stanza di Dewmi utilizzando la mappa. Sul tavolo vicino al muro di sinistra c'è la sostanza con cui siete stati drogati. Orgasmic Powder! Prendetela. Ora andate al Promenade Deck e parlate a Peggy. Chiedetele informazioni sul Cabin Boy e poi cliccate su 'break room'. Se quando avete fatto visita alla camera degli impiegati avete anche cercato di aprire gli armadietti sulla sinistra, chiedetele informazioni circa uno degli armadietti e lei vi indicherà in quale guardare. Altrimenti non dovete fare altro che aprire la mappa, andare nella camera degli impiegati (Employees Only) e provare ad aprire un armadietto; dopodiché fate ritorno da Peggy e chiedete informazioni. A questo punto fate nuovamente ritorno alla camera degli impiegati e provate ad aprire il secondo armadietto in basso da sinistra. Poi tornate nuovamente da Peggy e chiedetele la combinazione per aprirlo (38-24-36). Una volta che ve l'avrà rivelata, ritornate all'armadietto ed apritelo... sarete ridotti a pappetta sul soffitto della stanza, ma avrete ottenuto il vostro scopo. Entrate e chiedete



Indovinate cosa dovremo fare con queste due "bonacce"... Dovremo lanciarle in un ballo... altamente "hard"...

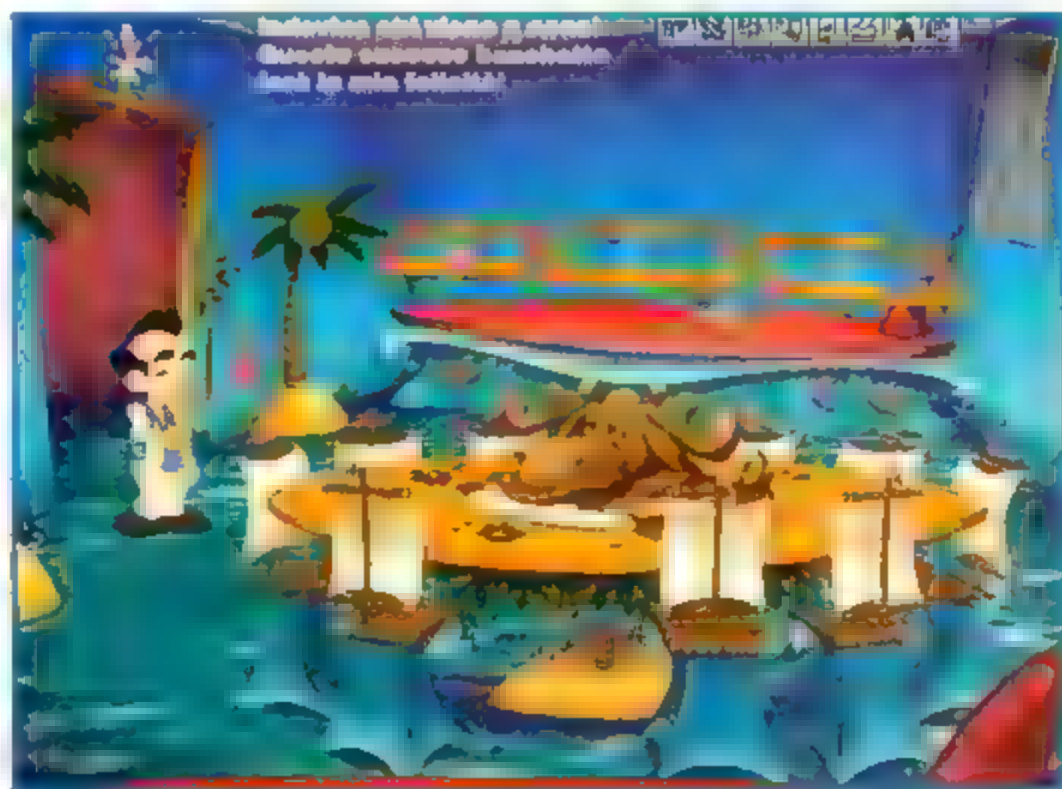




a Xqwzts informazioni a proposito di certe fotografie 'sporche'. Poi chiedetegli come ha fatto a scattarle e alla fine comprateglielo. Uscite dalla stanza di Xqwzts e fate ritorno al Das Grande Atrium. Parlate di quello che volete con Peter e poi chiamate per fare uno scherzo (cliccate su prank). Poi allontanatevi dal telefono e guardate sul secondo piano sopra di voi... ta-daaa, ecco il Dov'è Dildo numero 21. Ora fate ritorno al Promenade Deck e chiedete a Peggy informazioni su Xqwzts. Scoprirete che lui sogna di possedere un passaporto per poter viaggiare. Allora ritornate da Peter e chiedetegli di ridarvi il vostro passaporto. Scoprirete che avete bisogno di mostrargli una vostra foto (Photo I.D.). Non c'è problema, abbiamo le fotografie che abbiamo comprato da Xqwzts, abbiamo il 'collante' (mucilage) che abbiamo trovato sul tavolo di Viki in libreria e abbiamo la carta magnetica per aprire la porta della nostra stanza. Mettiamo il tutto insieme e otterremo la nostra Photo I.D.! Ora diamola a Peter, prendiamoci il nostro passaporto e torniamo da Xqwzts. Diamoglielo: lui scomparirà con il vostro passaporto, ma al suo posto lascerà un passe-partout (custodial key). Prendetelo! Ora è tempo di dare uno sguardo ai credits, per vedere i volti di tutte quelle brave persone che hanno dato vita a questo gioco, quindi portate il vostro mouse in alto a sinistra, scegliete Help e poi About.

Qui trovate anche il Dov'è Dildo? numero 22. Ora ringraziate tutti questi personaggi e una volta fatto riaprite la mappa e tornate alla Ballroom. Qui leggete il messaggio che Jamie Lee ha lasciato per voi e poi tornate nella vostra stanza. Provate a tirare lo sciacquone del water. Non c'è acqua. Nessun problema, collegate il tubo dell'estintore alla bocca dell'acqua che vedete a fianco alla scala e poi riprovate. Ora è tutto a posto. Andate sul Poop Deck e parlate con quelle due tette che stanno facendo il bagno nella vasca a idromassaggio. Sono le Juggs, di cui

abbiamo letto tempo fa. Dalla conversazione imparerete che mischiando lo Spandex con il Silicone Lubricant e il calore potrete ottenere un piacevole effetto chimico che manda in sull'occhio le Juggs. Vi piacerebbe provare? Andate al Proud Lil' Seaman Longe e camminate giù lungo il pontile. Parlate con il barista e ordinate un Lime Juice. Mentre lui sarà occupato a farlo prendetevi il Dov'è Dildo? numero 23 sulla finestra. Dopo aver bevuto il Lime Juice, ordinate un Gigantic Erection. Lui vi dirà che ci vorrà un po'. Mentre lo sta preparando, entrate nella stanzetta che si trova sul lato sinistro della finestra. Siete entrati nel camerino delle Juggs. Il vostro Silicone Lubricant assomiglia moltissimo al deodorante che si trova sul tavolino sulla sinistra della stanza. Scambiate i due flaconi. Ora avete sia il KZ Lubricant che il Deodorant e potete fare un bello show. Se aguzzate la vista potrete trovare il Dov'è Dildo? numero 24 e se vi sentite in forma potete giocherellare un po' con il karaoke. Prima di uscire dalla stanza non dimenticate di pigiare il pulsante rosso vicino al karaoke. Una volta usciti dal camerino notate che il sistema di luci si è abbassato. Date uno sguardo alla lampada, prendete il suo bulbo e rimpiazzatelo con quello rosso che è in vostro possesso. Ora ordinate un nuovo Gigantic Erection al barista e rientrate nel camerino, dove presserete nuovamente il bottone rosso per far risalire il sistema di luci. Ora uscite da lì e fate ritorno al Lounge: le Juggs sono





impegnate nel loro fantastico show. Potete prendervi parte anche voi... ma poi farete nuovamente ritorno nudi alla vostra stanza. Ancora una volta verrà salvato un file chiamato jugs.bmp nella vostra directory I SI 7. Tornate ancora nella Lounge e salite sul palco utilizzando la scaletta di sinistra. Qui prendetevi le lampadine di scena e poi andate verso sinistra. Prendete anche il telecomando che si trova sul mixer e divertetevi un po' con Mr. Karaoke. Una volta che avrete preso tutto, tirate fuori la mappa e dirigetevi verso la horseshoes competition. Lo vedete il Dov'è Dildo?

Quello 26 sul campo opposto? Ora prendete la vostra TNT Card e inseritela nel sedere del Centauro (non sto scherzando). Lui vi darà un ferro con cui giocare; provate, ma siete proprio scarsi. Quindi, tirate fuori la TNT Card dal Centauro e andate alla Sculpture Garden. Salite su la scaletta che circonda la Venus O' Dice e avvolgete lo spuntone con la Battery Powdered Chase Lights (le lampadine che avete trovato sul Lounge). Ora tornate nella horseshoes area, infilate la TNT dove sapete e accendete il telecomando. Ora provate a giocare... uh veah, un altro record? Riprendetevi la vostra carta e godetevi il messaggio dello speaker. Quattro gare vinte!

### TAIL DECK BOWLING

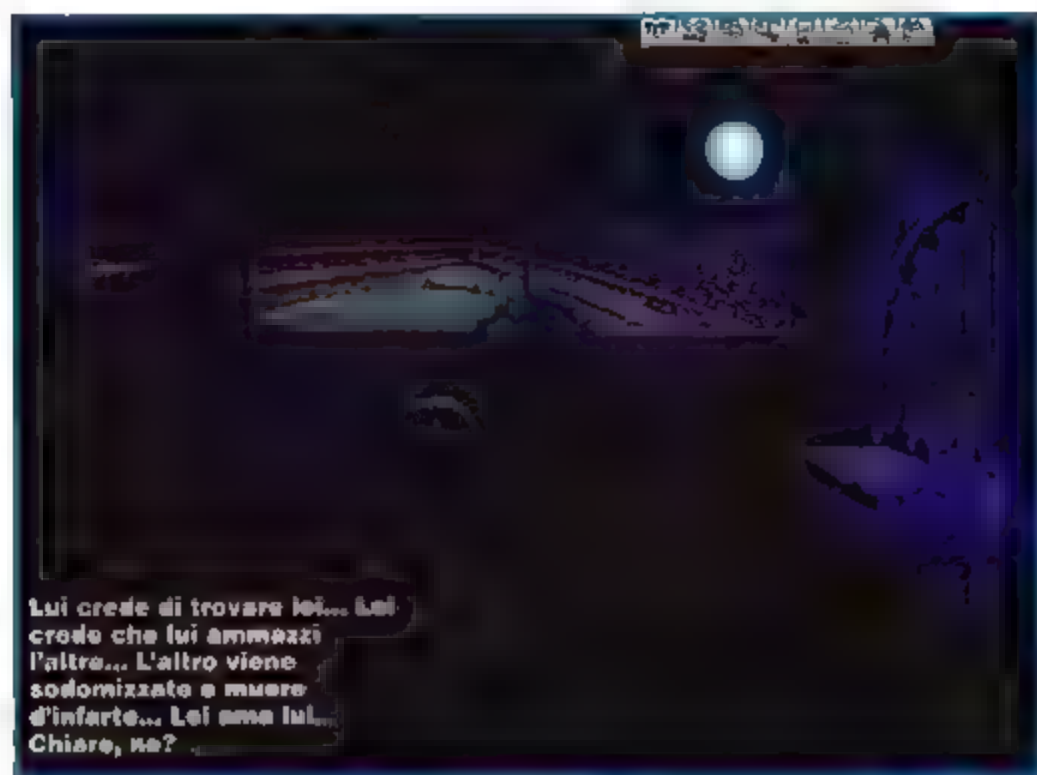
Ora è il turno della gara di bowling. Dietro al sedere del rinoceronte trovate il Dov'è Dildo? numero 26. Inserite la TNT Card

nella bocca del tricheco e prendete la palla da bowling. Ora provate a fare un tiro... che schifo! Fate ritorno alla Employees Only ed entrate nella stanza di Xqwtz. Ora, utilizzando il cacciavite, aprite il condotto di aerazione in alto a sinistra ed entrateci. Che bei rumori, vero? Cliccate su voi stessi (siete vicino al muro di destra) e cliccate su Undress. Per l'ennesima volta farete ritorno nudi alla vostra stanza! Mentre scendete le scale, notate che sul vostro letto si è seduta la donna vestita di nero che avevate visto nella sala da pranzo.

Inizierete una bella discussione con una serie di fraintendimenti che non vi dico. In ogni modo, prima di andarsene lei vi darà un 'esempio' di quello che vi dovrete aspettare dalla vostra relazione. Una volta che vi sarete vestiti, raccogliete il fazzoletto che ha perso la ragazza, poi recatevi nella sala da pranzo e poi su, verso la sala del dessert. Date uno sguardo in giro, e guardate sotto la sedia dove era seduta la ragazza (quella sul lato sinistro del tavolo), dove troverete una polizza assicurativa. Ora scoprite chi è la donna, leggete la polizza e andate da Peter Purser chiedendo di lei. Non avete fortuna, allora andate al telefono e chiamate un paio di volte la stanza del sig. Boning. Dopo averlo chiamato due volte, parlate nuovamente con Peter e chiedetegli del vostro conto. Quando se ne è andato, date uno sguardo al suo telefono e pigiate il pulsante rosso: vi apparirà il numero di camera di Annette Boning. Ora andate alla sua stanza e aprite la porta. Vi ritrovate in una stanza buia, con un letto ed una persona che sembra essere Annette. Saltateci dentro e... beh, imparerete parecchie cose e inizieranno un'altra lunga serie di incomprensioni tra voi e Annette. Una volta che vi sarete rivestiti nella vostra stanza potrete godervi il file bmp salvato sull'hard disk. In ogni modo fate ritorno alla cabina di Annette, suonate il campanello e parlate con lei. Poi datele la polizza d'assicurazione e in







Lui crede di trovare lei... Lei crede che lui ammazzi l'altra... L'altro viene sodomizzato e muore d'infarto... Lei ama lui... Chiare, no?

cambio otterrete un bel gruzzoletto. Sicuramente avreste preferito finire a letto con lei, ma almeno ora potete vincere la gara di bowling: come? Semplice. Tirate fuori la mappa e andate alla Aft Hold. Usate la custodial key per aprire la porta e scoprite che questo è il posto dove vengono costruiti i birilli. Per vincere la gara dovete aprire la porta del contenitore dei birilli che si trova al vostro fianco, entrarvi e spruzzare il deodorante sui birilli. Ora, aprite l'inventario e spruzzate il KZ sul fazzoletto di Annette. Tornate alla sala da bowling e inserite la vostra keycard nella bocca del tricheco, dopodiché prendete la palla e pultela con il fazzoletto che avete appena trattato con lo spray. Ora giocate e vincete!

#### CAPTAIN'S COOK OFF

Ok, avete appena vinto la vostra quinta competizione. E' tempo di iniziarnene un'altra! Recatevi in cucina e vedrete sulla destra il Dov'è Dildo? 27. Ora prendete il pesce avvolto nel giornale che giace nel centro del tavolo, poi procedete e prendete anche la pentola che sta sul tavolo innanzi e la saliera. Usate anche il CaviarMaster 2000 sul tavolo più in alto. Ora potete leggersi il giornale che avete appena preso: vi darà la ricetta di un piatto che potete cucinare da soli. Tutto ciò di cui avete bisogno è del latte di castoreo, del lime juice, del sale, del muschio e le kumquats che avete trovato sul ponte dove c'era Peggy. Possedete già 3 di questi 5 ingredienti e gli altri non

dovrebbero essere troppo difficili da ottenere. Usando la mappa, andate alla Lower Aft Hold e utilizzate la vostra chiave. Ora cliccate sul castoreo che volete, cliccate Other e digitate milk. Ora che avete il latte di castoreo aprite la mappa e andate alla libreria. Qui ci sono due libri che dovete leggere, uno è un libro di elettromagnetismo e l'altro è quello di Fokker. Quello di Fokker è sulla libreria di destra, mentre l'altro è su quella di sinistra. Poi recatevi alla Forward Hold, usate la chiave e cliccate sul Dov'è Dildo? 28 sui bagagli a sinistra. Ora avete bisogno del muschio. Andate su fino ai Quartieri del Capitano e date un'occhiata alla lavagna dei punteggi... siete quasi in testa! Ora bussate sulla porta del capitano e avrete una piccola anteprima di quello che vi aspetta se riuscirete nella vostra missione. Fate ritorno alla Optional Clothing Pool e guardate sul cespuglio a destra. Dov'è Dildo? 29 in cassetta! Ora andate a parlare con Drew e cercate di portarla nella vostra cabina. Dopo che vi ha detto che non ha i vestiti per seguirvi e che la sua valigia è chiusa a chiave, recatevi alla Foreward Hold e vi cadrà in testa la valigetta di Drew. Prendetela e tornate da lei. Parlatele della valigetta e lei vi seguirà in cabina. Appena entrata vorrà farsi una doccia, ma non uscirà più da lì. Quindi tirate l'acqua del water e ascoltate le sue urla. A questo punto il vostro hard disk presenterà un nuovo file bmp. Ora lasciate la vostra cabina per un momento e poi ritornateci

per prendere il muschio. Andate alla Lounge e ascoltate le barzellette di Clinton per un po', in modo da guadagnarvi altri cinque punti. Ora recatevi in cucina e usate il latte con il CyberCheese 2000: ora avete creato il formaggio di castoreo. Usate il kumquats con il formaggio e otterrete una specie di torta. Per ottenere qualche punto in più, cliccate sul pitone per ottenere qualche altro punto. Probabilmente, però, la torta da sola non riuscirà a farvi vincere il primo premio, quindi aggiungeteci un po' di Orgasmic Powder: qualche risultato lo otterrete di certo! Andate alla Cook-Off e date la vostra torta ai giudici. Congratulazioni!!

#### CAPTAIN THYGH, ONE ON ONE

Beh, qui c'è veramente poco da dire. L'unica cosa che dovete fare è dare al capitano un oggetto che possedete già (no, non ve lo dico... dopotutto siamo alla fine no?). In ogni modo, tutto si concluderà con un nuovo file bmp sul vostro hard disk. Questo però non ve lo abbiamo messo: dovete pur avere ancora un obiettivo da raggiungere per divertirvi, no?

Daniele Falzone

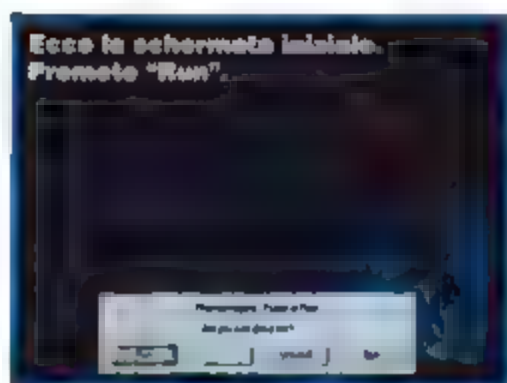
## ALTRI OGGETTI UTILI

- Magazine Page: si trova in cucina
- Mold: si trova nella vostra stanza
- Pot: è in cucina
- Remote Control: è sul Proud Lil' Seaman Lounge
- Salt: è in cucina
- Screwdriver: è nello Sculpture Garden
- Ship's Map: ve la dà Peter
- Silicone Lubricant: è nella vostra cabina
- Sticky Dirty Pictures: ovunque
- Stock Certificate: lo trovate nella cabina di Annette
- TMT Scorecard: è sul Proud Lil' Seaman Lounge
- Handkerchief: in camera vostra
- Toilet Paper: in camera vostra
- Venezuelan Beaver milk: è nel Lower Aft Hold.

# PHANTASMAGORIA 2

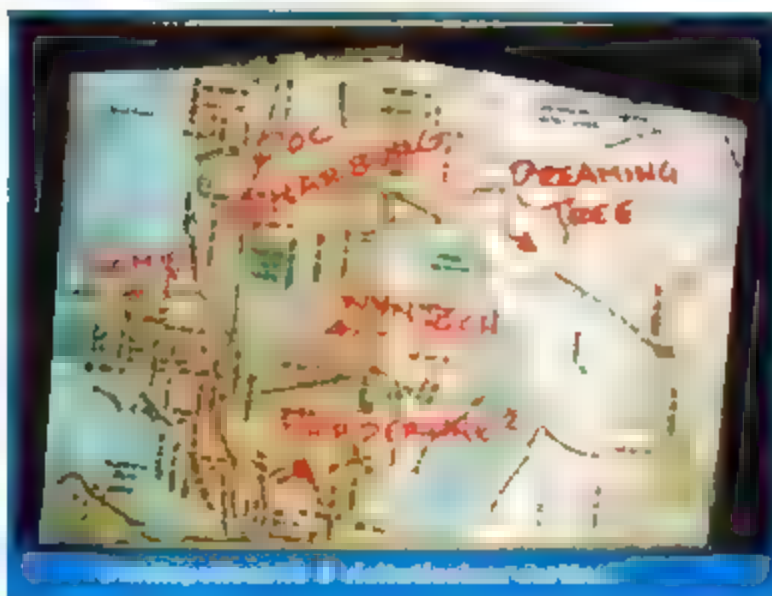
*A puzzle of Flesh*

*Se avete un cuore a prova di cardiopalmo, se avete le palme delle mani a prova di sudore, se avete abbastanza fegato da lasciarne un po' qua un po' là... il TNT di Phantasmagoria è quello che fa per voi!*



## ATTENZIONE!!!

**Il gioco, che contiene scene filmate impressionanti, può turbare per la sua violenza; per questo è consigliato a un pubblico adulto.**

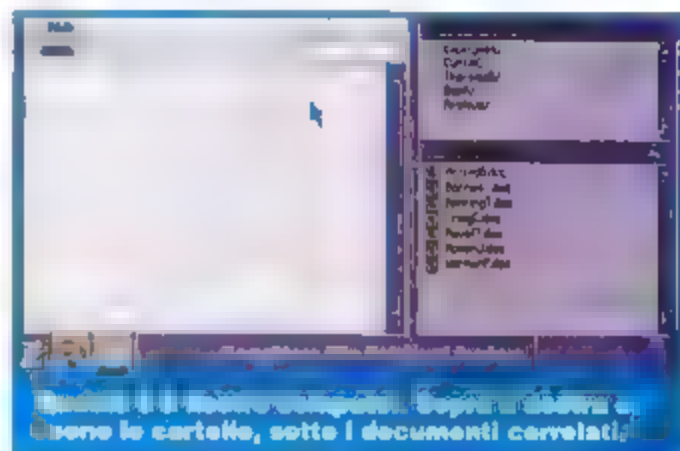


### DISCO 1

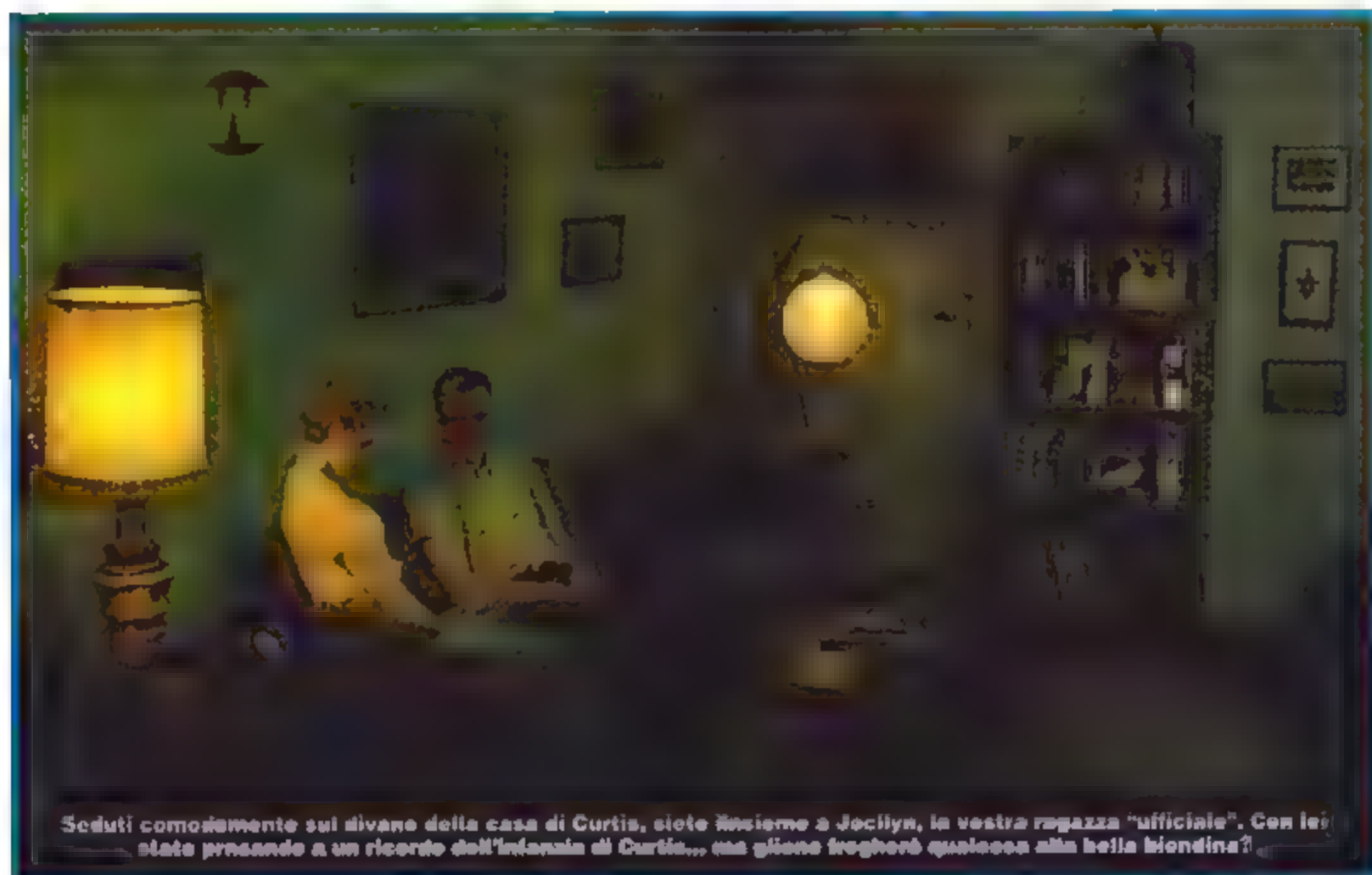
Siete in camera da letto. Portando il puntatore all'estrema destra dello schermo appare una freccia. Cliccate, siete davanti al comodino. Aprite il cassetto, prendete il racciatore, lo snack e la foto (dei vostri genitori). Tornate allo specchio: dietro di voi c'è una porta, andate fuori verso destra. Arrivate all'ingresso, prendete la posta. Andate davanti a voi verso destra, in sala. Prendete la foto della festa dal tavolo, guardate a destra (NB: ogni volta che dico *guardate a xxx* intendo portare il puntatore all'estremità dello schermo indicata); muovendo il cursore alcuni oggetti si evidenziano: osservate le foto, la libreria. Guardate in basso, cambia la prospettiva della stanza.

Salutate il vostro topo, poi guardate a destra, uscite a sinistra dietro di voi e provate a lasciare l'appartamento non avete il portafoglio. Tornate in sala e guardate sotto al divano. Cucù! Colpa del topo. Prendetelo (sinistra, gabbia), tornate al divano e mandatelo sotto a riprendere il maultolto (spostare il divano sembra impresa troppo

faticosa!). Il topo non torna sino a che non gli date lo snack. Riavuto il portafoglio potete rimetterlo in gabbia





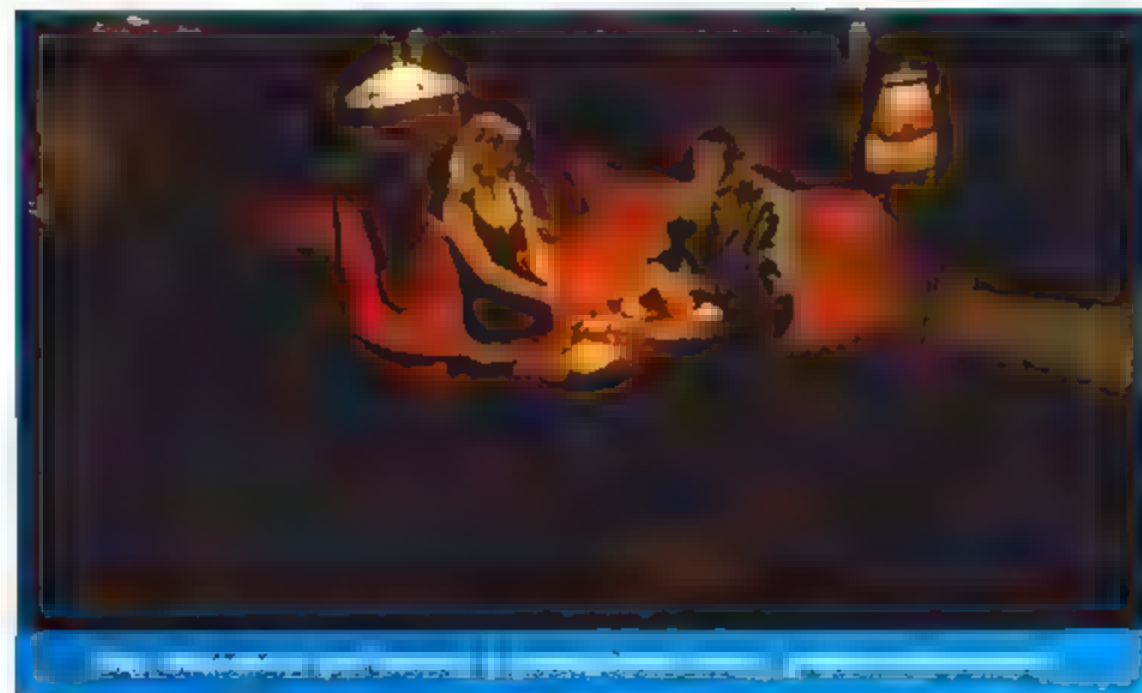


(è un topo, che avete capito?), leggere la posta e, finalmente, uscire di casa. Il vostro pub preferito, il Dreaming Tree, per ora è chiuso. Andate al lavoro. (Una volta visitati i luoghi in cui vi spostate non avrete più bisogno di fare tutta la strada; per esempio, per uscire da casa basta clickare sulla cartina - angolo dello schermo in basso a sinistra - e scegliere una destinazione). Alla WynTech prendete il portafoglio

(l'inventario, lo avete già scoperto, si attiva andando con il puntatore sulla parte esterna dello schermo) e guardatelo (l'occhio è nell'angolo in basso a destra): usate la tessera magnetica per entrare nella prima porta di sinistra. Siete in ufficio. Bevete dal distributore, davanti all'ufficio di Warner. Andate da Jocelyn, la ragazza bionda - vicino alle piante. Salutatela, poi fatele vedere la cartolina e le fotografie

Andate nel cubicolo di Tom (a sinistra di Jocelyn), quello con le chiavi appese. Parlategli e fategli vedere la vostra tessera d'accesso. Andate da Therese (l'ultima in fondo a destra), parlatele, poi fatele vedere la cartolina (sorpresa!) e andate da Bob (alla sua destra), odioso grassone con l'impermeabile appeso. Tornate a bere, poi andate nel vostro cubicolo (il penultimo sulla sinistra, guardando la finestra in fondo).

Sedetevi e arriverà il vostro amico e collega Trevor. Quando se ne è andato andate nell'ufficio di Warner. Guardate la foto sulla scrivania, aprite il cassetto e... fatevi buttare fuori. Tornate al vostro posto, guardate il quadro del topo, leggete il nome in alto (Blob). Guardate il blocco degli appunti, clickate sul telefono e chiamate un po' tutti (Jocelyn 6992, Trevor 6125, Tom 6120, Therese 3038, Warner 6996...). Click sul computer, la password è BLOB; dopo la pacca richiamate Trevor, andate da lui, parlategli poi fategli vedere le foto e la cartolina, quindi la tessera magnetica. Tornate al vostro computer, attivate l'icona in basso a



Good evening, ladies and gentlemen.



We at WynTech are so pleased you could be here tonight. As you all probably know, the Threshold project was begun **October 9, 1958 (10/9/58)**, with the discovery of the natural anomaly known as the **Threshold** in the **basement** of the old Donner building. Back then, we were dealing with something we knew nothing about; a strange, inexplicable force which seemed useless and untamable. But there were men with vision then, as there are now, who saw the potential of that little miracle in the basement.

sulla sinistra aperte la cartella degli Impiegati (Employees) e leggete il file dei vostri colleghi. Clickando nella cartella col vostro nome vedrete a cosa state lavorando (leggete attentamente il documento Venimen-Sagawa),

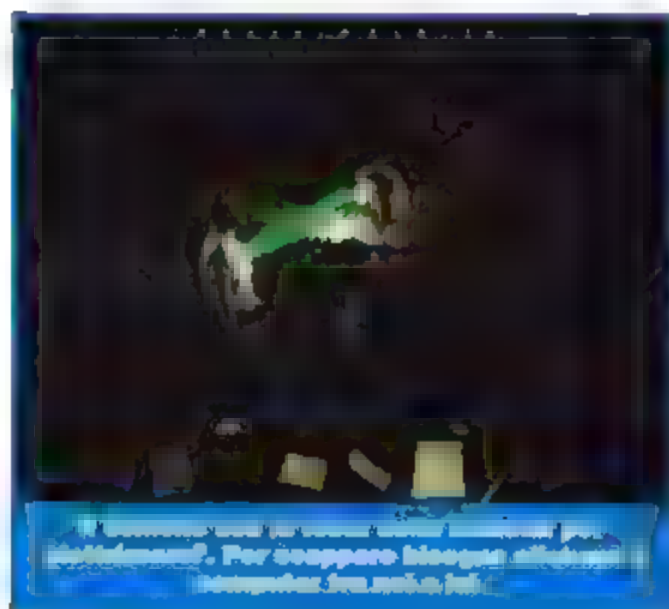
similmente potrete vedere cosa stanno facendo gli altri. Clickate due volte sul vostro documento e vedete l'incubo. Riclickate sul video... occhio all'infarto! Chiamate Trevor e poi andate da lui. Vi porta al ristorante (il Dreaming Tree),

parlate un po' poi tornate alla WynTech. Entrate nella porta di destra e andate nell'angolo dove, spostando delle scatole, scoprite una porta nascosta. Non si apre neanche col cacciavite. Tornate al vostro posto e leggete le E-mail (tasto in basso in mezzo) rispondendo dove va fatto. Quando cercate di rientrare nel vostro documento trovate una nuova password: **RATBOY**. Andate un po' incassosi da Bob, poi da Therese, quindi al

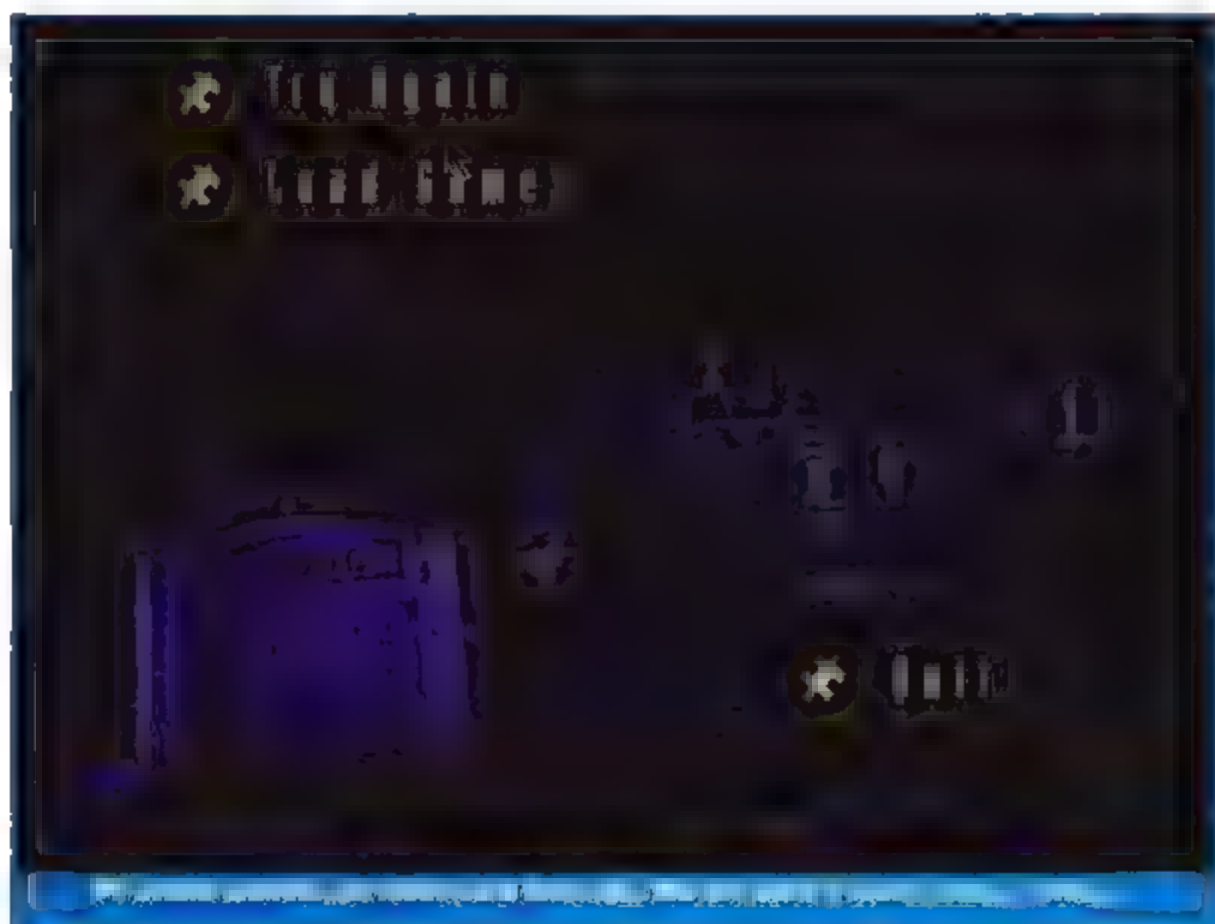
magazzino, dove avrete un incontro abbastanza arrapantello. Tornate al computer, riaprite il vostro documento: qualcuno vi chiama. Andate al Dreaming Tree, parlate con Jocelyn e una volta terminato pagate (portafoglio sul conto, guardate poi il bigliettino da visita) e tornate a casa. Clickando su Jocelyn sul divano si ha un bel filmatino, sino al disco 2.

## DISCO 2

Bob, il maiale, sta per giocarvi un brutto scherzo. Dalla sala andate in camera da letto, specchiatevi, poi andate a prendere la posta. Leggetela e troverete una cartolina dalla foto molto spinta firmata T. Usate il biglietto da visita sul telefono per prendere un appuntamento, andate in ufficio e trovate in corridoio Jocelyn, Trevor e Therese. Qualcosa è successo all'ufficio, ma è possibile passare dalla







seconda porta a sinistra, mentre un poliziotto telefona. Prendete il biglietto a terra, poi passate nell'altra stanza, e gustatevi il flashback della fine del panzone. Finito l'interrogatorio della polizia andate al meeting al Dreaming Tree. Parlate due volte con Jocilyn e, quando se ne va, con Therese che vi dà appuntamento per le 7 al Borderline. Tornati a casa 'parlate' con Blob, poi guardate la libreria. Andate in camera, 'parlate' con lo specchio, tornate al lavoro dove la solita poliziotta vi caccia. Avvicinatevi all'ufficio di Warner e ascoltate quello che dice. Rientrate nell'ufficio e infilatevi nel primo cubicolo a sinistra, da cui chiamate Warner (6996), poi andate nel suo ufficio. Guardando il computer scoprirete qualcosa di interessante. Guardate la foto sul tavolo e, dopo che avete letto la placca sul muro, aprite il cassetto, prendete la chiave, poi andate alla scrivania di Bob e prendete il bottone dalla sedia, andate alla porticina nascosta, apritela ed entrate. Nel mobiletto trovate una scatola, prendetela poi tornate a casa. Esaminare il contenuto della cassetta: una lettera di Warner a vostro padre, un pezzo di pizzo. Lo scomparto inferiore è bloccato. Per ora lasciate perdere e andate dalla dottoressa Harburg.

Mostrandole le lettere di Therese e le foto si scoprirà la verità su cosa è successo ai 'nostri' genitori e faremo alcune interessanti scoperte sui nostri 'gusti' particolari e sulla loro origine mostrandole il pezzo di pizzo per due volte. Con il bottone di Bob parlerete dell'omicidio, il documento firmato da Warner farà uscire i vostri dubbi sull'attività illegale della WvnTech, con il biglietto da visita parlerete del vostro passato ricovero. Esaminando la sfera di vetro sul tavolo concluderete la seduta. Andate al Dreaming Tree e parlate con Max dell'assassinio, poi andate al vostro appuntamento al Borderline. Per entrare dovete dare la cartolina spinta all'entrata. Salendo le scale arrivate in un club sado-maso, Therese è a sinistra, su un divano rosso. Beviamo e ci offriremo volontari per un piercing. Dopo di che ci sarà una bella scena in bagno, che concluderà il capitolo.

#### DISCO 3

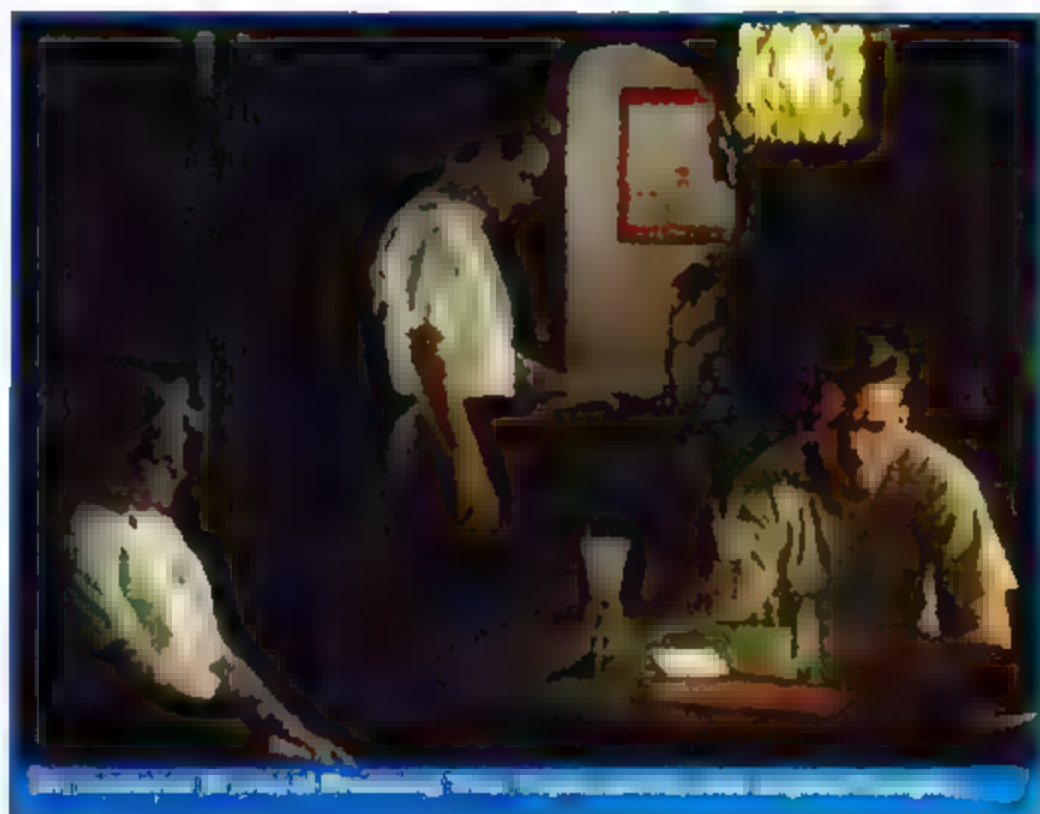
Guardatevi allo specchio dopo la bella serata. In soggiorno rispondete al telefono, poi parlate con Blob. Guardate la libreria, poi la posta. Andate alla WvnTech. Nello sgabuzzino trovate la porticina intonacata. Prendete il martello dalla scrivania e andate in ufficio. Assistete alla discussione tra la

poliziotta e Warner, andate alla vostra scrivania, rispondete alle E-mail di Trevor, Jocilyn e Therese. Aprite gli Archivi con la parola d'ordine CARPE DIEM (non dimenticate lo spazio) e leggete il file Threshold.doc, quindi clickate sulla nuova cartella Memos: le parole d'accesso per i tre documenti sono le stesse che avete sul giallino trovato nell'ufficio di P.A.: per Access.doc digitate INFECTION, per Energy.doc REVELATION e per Curtis.doc DESECRATION. Chiamate Trevor (6125) e Jocilyn (6992) e per sfizio tutti gli altri, compreso il morto. Andate da Trevor, poi da Therese parlatele due volte. Andate alla scrivania di Bob e

guardate la scatola, poi andate da Jocilyn e parlatele due volte. Ritornate alla porta di Warner, ascoltate la discussione, clickate nuovamente sulla porta. Vi ritrovate in un incubo. Parlate con l'infermiera, cercate di slacciare la fibbia, guardate gli altri malati, poi prendete al volo la palla verde mentre i malati se la tirano. Durante la confusione che segue, clickate sulla fibbia, poi sulla porta a destra. Vi risvegliate sul pavimento. Andate a casa, in soggiorno guardate il martello, combinate lo con il cacciavite, poi usate l'attrezzo ottenuto sulla scatola di vostro padre. Trovate una lettera; guardate la libreria, quindi lo specchio e andate al Dreaming Tree. Parlate con Trevor e andate dalla Dottoressa Harburg. Parlate con lei. Mostratele le fotografie e le cartoline di Therese, il depliant, il pezzo di merletto, il bottone, due volte la lettera del padre. Andate al Borderline, parlate con il tizio all'entrata, poi tornate a casa. In soggiorno trovate Therese, parlatele, andate in camera da letto (ma Therese ha passato il pomeriggio con il trapano in mano?). Qui clickate su Therese fino alla fine del capitolo.

#### DISCO 4

In soggiorno parlate con la poliziotta



Quando se ne va usate il biglietto della Dott. Harburg sul telefono per prendere un appuntamento. Parlate tre volte con Blob, guardate la libreria, prendete la posta e andate alla WynTech. Andate alla scrivania di Tom, poi al Dreaming Tree. Parlate con Trevor e tornate alla WynTech. Tentate di entrare nell'ufficio di Warner, poi andate dal Dott. Harburg. Parlatele sino ad andarvene e tornate a casa. Andate ad aprire, è Jocelyn che si arrabbia per i vostri 'segni' (potevate tenere la maglietta, no?). Prendete la forcina sul tavolo e tornate alla WynTech. Usate la forcina sulla porta dell'ufficio di Warner: entrate e usate il cacciavite per aprire il cassetto. Prendete la carta e il codice e leggeteli, clickate sul computer di Warner e entrate nel vostro file. Leggete l'E-mail di Trevor per trovare la password, logout e ricollegatevi come Paul Warner (CARPE DIEM, con lo spazio). Clickate sull'icona del computer nel fondo a sinistra per accedere a SecureCon. Aumentate il vostro livello di sicurezza a 3 con la password BLACKLOTUS. Uscite sino alla porta a vetri e usate la scheda sul lettore e sul sensore vicini all'ascensore. Una volta scesi clickate sulla porta in fondo. Guardate gli stracci sul pavimento, passate la porta in fondo. Nel terzo corridoio clickate sul giocattolo, poi passate dalla porta in

fondo. Guardate la coperta e clickate sulla porta. Clickando sulla scatola sotto la scritta "B64" inserite il codice 10958 (data dell'inizio progetto Threshold) per fare in fretta - è a tempo - ricordatevi che i bottoni premuti in alto avanzano, premuti in basso retrocedono i numeri. Entrate. Accedete al computer digitando ROSETTA. Rispondete alle domande sino a quando non vi chiedono di presentarvi di persona. Tornate di sopra, uscite e andate al Borderline. Parlate con Therese sul divano e bevete, poi seguitemela nel privé. Mostrate al buttafuori il depliant. Il codice per aprire la porta è tutti i verdi all'interno. Entrate, clickate sulla corda quindi sulla tenda. La morte di Therese è spettacolare, non trovate?

#### ORGO

Siete a casa. Entra la poliziotta, parlatele e poi guardate la gabbia. Tornate a parlare con lei; quando se ne va parlate ancora col topo. Andate in camera da letto e guardate nello specchio per due volte. Prendete il portafoglio dal cassetto, andate a prendere la posta quindi in soggiorno. Chiamate il Dott. Harburg e andate da lei. Clickate sul telefono che pende dalla scrivania. Dietro alla scrivania trovate il dottore. Arriva una guardia. NON tentate di disarmarla, scappate dalla porta e correte alla WynTech

Entrando nel magazzino incontrate Trevor, parlate, quando state per baciare... sorpresa! Dopo la sua morte prendetegli la scheda (bisogna insistere un po'...). Andate al vostro computer, vedete il 'fratellino', parlategli e poi andate da Bob e guardate la sua tastiera; quindi andate da Tom e clickate sul suo computer. Nell'ufficio di Warner leggete le nuove E-mail del vostro login, entrate nuovamente come Warner e leggete il file Goldmine.doc. Clickate sul tasto grafico e stampate il logo. Leggete il file Bdadress.doc, logout e tornate giù. Al computer utilizzate la parola d'ordine (ROSETTA) e, quando vi fanno uscire, usate la card di Trevor per entrare nella porta. Spingete il secondo bottone da sinistra e accedete al computer. Arriva Paul, parlategli sino a che non interviene il mostrillo. Parlate allora con lui e, appena usa la testa della mamma per fulminarvi, clickate sul computer. Una volta arrivati nel mondo alieno prendete la melma marrone dal tubo verde. Scendete, catturate i tre esseri che vedete per terra (quello che sembra una dentiera, la palla con la coda e quello a forma di stella) e i funghi. Unite la 'dentiera' con la 'stella', ottenendo quello che chiameremo un 'ibrido', e andate nella galleria sino al portale elettrico. Usate il fungo per attirare i molluschi che sono dietro di voi e catturatene uno. Usando l'ibrido sul portale (Click del mouse sinistro/destro) si crea un buco che vi fa entrare. L'elettricità verde vi porta al vostro alter ego. Clickando su di lui inizia l'ultimo incubo: all'ospedale, mentre il chirurgo vi guarda, clickate sul carrello e prendete la siringa; al Dreaming Tree trovate Jocelyn con una pistola, click sull'arma; alla WynTech trovate gli zombie dei vostri colleghi: freccia in giù, prendete la tessera che vi è caduta, click sulla porta a destra, usate la tessera sulla serratura elettronica e scappate mentre Tom spappola la testa di Bob. Al Borderline Therese vi 'sbatte' su un tavolo, tirate la leva alla vostra destra; quando vedete vostra madre non scappate, ma abbracciatela. L'incubo è finito, clickando sul vero Curtis (ormai lo sapete che siete solo un clone) gli 'staccate la spina'. Una volta morto



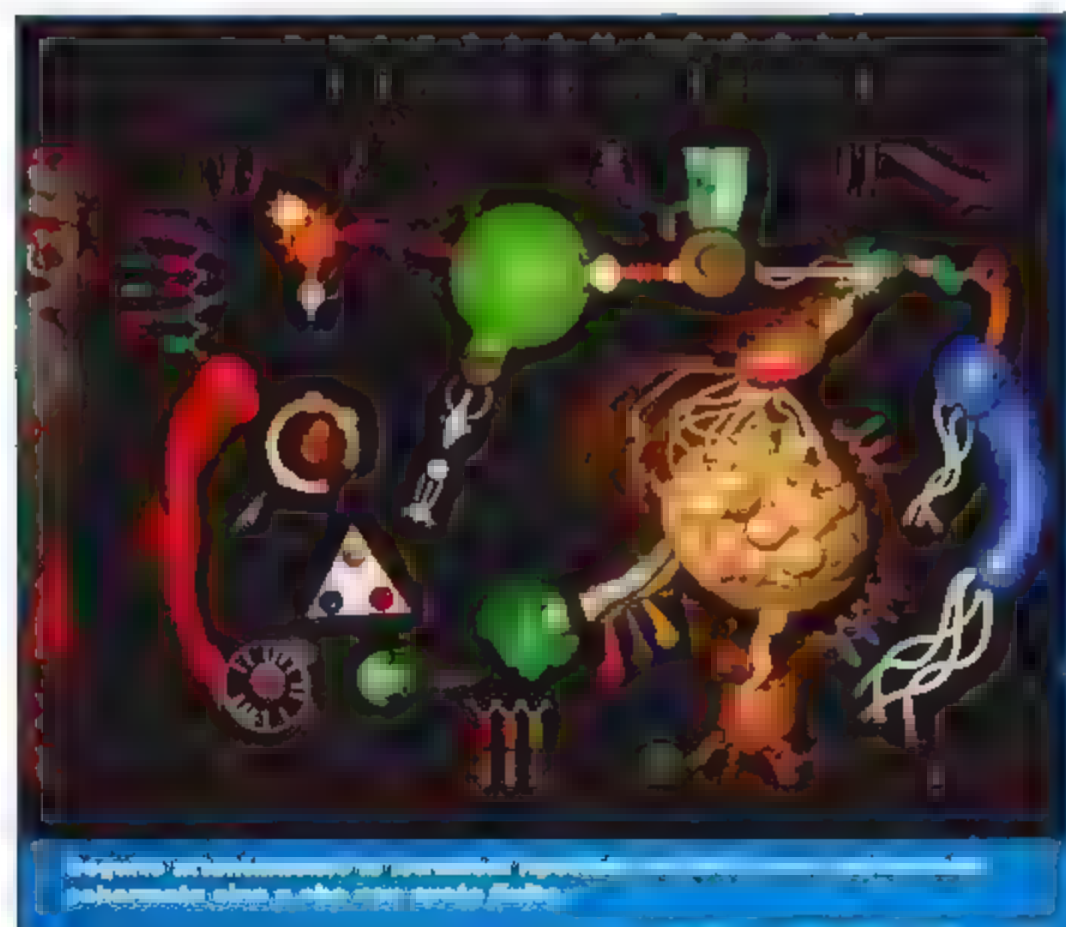


prendere la poltiglia verde e scappate dalla nuova galleria. Unite la pappetta al fango che avete preso all'inizio e riparate il tubo a terra, quindi salite. Mettete l'ultima creatura nella ruota a sinistra per ricollegare l'energia e clickate sul quadro comandi. Se volete provare: da soli vi lascio qualche anno luce di tempo, altrimenti eccovi qui la

sequenza da rispettare al millimetro: a sinistra/in alto e in basso/al centro ci sono due serie di spinotti colorati, una da quattro e l'altra da tre coppie. Sulla destra del meccanismo ci sono tre più quattro spinotti da collegare: attaccatevi seguendo gli stessi accoppiamenti di colore. Clickate una volta sulla manopola in alto al centro, quella con

una piccola freccia rossa: dovrebbe girarsi a destra. A sinistra del meccanismo c'è un cerchio bianco con un buco: fatelo girare sino a che l'apertura non si trova verso sinistra (verso le ore 10:00 di un orologio a lancette). Sopra al cerchio c'è una specie di affare spinoso arancione: clickatelo e si accenderà il circuito rosso alla sinistra del meccanismo. Clickate nuovamente il cerchio bianco sino a che l'apertura non è a destra (verso le ore 03:00 di un orologio a lancette), clickando nuovamente l'affare spinoso arancione accenderete il meccanismo centrale verde. Tornate alla manopola con la piccola freccia rossa e portatela tutta a sinistra. Assicuratevi che il triangolo a sinistra abbia il rosso nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino rosso. Spostate il triangolo in modo che abbia il giallo nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino giallo. Spostate il triangolo di modo che abbia il blu nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino blu. Usate le leve appena a destra clickando nell'ordine la rossa, la gialla, la blu. Spostate ancora il triangolo in modo che abbia il rosso nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino rosso. Spostate nuovamente il triangolo in modo che abbia il giallo nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino giallo. Spostate infine il triangolo in modo che abbia il blu nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino blu. Usate le leve appena a destra clickando nell'ordine la rossa, la gialla, la blu. A circuito completato il portale si riaccende. Passate e vi troverete con Jocilyn. Dopo che ha parlato potrete decidere se rimanere umano con lei (e le vostre vacanze si preannunciano molto agitate) oppure se preferite tornare tra gli alieni. Fine... sino al prossimo incubo!

Luca Fassina



# RAMA

*Bene bene bene!*

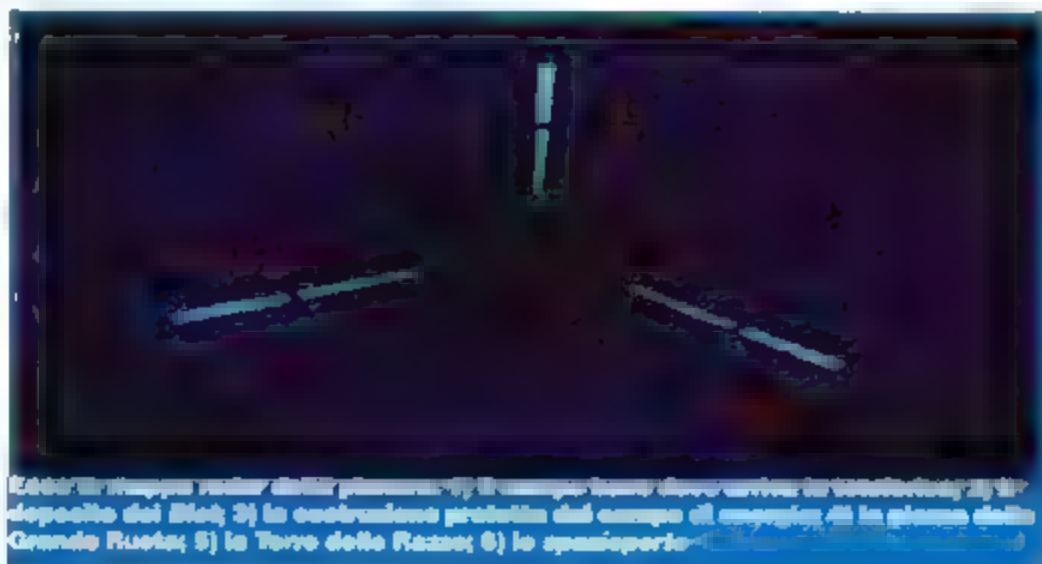
*Siete impazziti abbastanza?*

*Se state leggendo queste righe  
sì. Nota Bene: non usare troppo  
questa guida stimola le cellule  
cerebrali. In bocca alla balena.*

Prima di iniziare vi ricordo alcune abbreviazioni che ci permetteranno di risparmiare tempo e spazio in futuro: A = Avanti; Sx = girare a Sinistra, Dx = girare a Destra; I = tornare Indietro; S = andare Su; G = andare Giù; C = Clickare; NB = Nota Bene. Attenzione: per chi non avesse letto la recensione di Rama su K, ricordo che i personaggi corrispondono ai seguenti codici: Shigeru Takagishi = 004; David Brown = 005; Francesca Sabatini = 006; Otto Heilmann = 007; Michael O'Toole = 008; Richard Wakefield = 009; Reggie Wilson = 010; Irina Turgenyev = 011; Nicole des Jardins = 012. Ricordandovi infine che la maggior parte delle animazioni possono essere saltate pigiando il tasto <Esc>, non mi resta che augurarvi buon divertimento, usando il meno possibile questa guida.

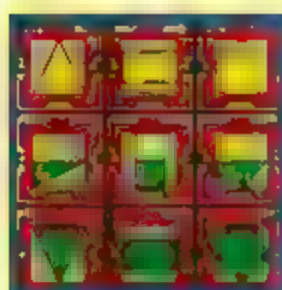
Dopo l'introduzione incontrate Nicole, muovete A, Sx, A, A sino al computer. C dove si vede la mano, poi C su Mail. Ascoltate attentamente quello che tutti vi dicono. Sx e conosciamo uno strano uccello. A, A, A, A, Sx, A, C sulla scala, Dx, A, C sulla bomba; prendere la chiave numero 6 sulla destra. Tornare alla scala, S, Dx, A, Dx, siamo davanti agli armadietti. Nel nostro inventario prendiamo la chiave 2, C su armadietto 2, prendete tutto. Aprite gli armadietti 7 e 6 e prendete tutto. Aprite l'armadietto 9 e prendete Puck. Mettete i *datacube* nel computer da polso e leggeteli. Sx, A, A, Dx, A siamo alla cabina della funicolare che si attiva digitando il codice 4143 e premendo il bottone rosso. Arrivati al Campo Base: Dx, A sino alla tavola e prendete una nota di Nicole e un *datacube*. Leggeteli. Sx, Sx, A, Dx, guardate nella scatola e prendete tutto (ogni volta che si passa di qui è meglio guardare: gli astronauti ci lasciano cose utili di tanto in tanto). I, Sx, Sx, A, incontriamo la Turgenyev. A, A, A e siamo sulla mappa radar blu. Per andare nelle varie aree dovremo C su un puntino rosso e C nuovamente una volta ottenuto l'ingrandimento dell'area. NB: se vedete un triangolo o un rombo verde NON fate C sulla cartina ma cambiate destinazione

(comunque lo imparerete a vostre spese). Soprattutto all'inizio, invece, non abbiate paura dei centopiedi (in mappa delle strisce verdi di 4 quadratini) perché lasciano cadere qualcosa di utile. Trovate Nicole (012) e guardate l'animazione Tornate alla piantina, andate al Punto 2. A, Sx, A si vede un cubo di materiale plastico alieno che contiene una placca rossa. Dx, Dx, A, A, c'è Reggie Wilson (010) che ci dà un *datacube*. Guardiamo anche dentro al cassone del tritarifiuti. Sx, Sx, A, Dx, A, Dx, A, Dx, prendete il cristallo rosso dalla sfera rotta. Sx, A, Dx, A e si arriva al garage delle macchine. Usate Puck per conoscerle. Uscite Sx, A, A, Dx, A, guardate da ambo i lati quando passate sotto il grande edificio inclinato. Tornati alla mappa andate al Punto 3. A, Takagishi parla del campo di forza che vi sbarra il passo. Se contate vedrete che dopo ogni nove scariche c'è una pausa, durante la quale il campo è oltrepassabile. Dopo che siete passati Sx e abbassate la leva per spegnere il muro. Raccogliete tutto quello che trovate, Dx, Dx, A, siete davanti all'ingresso. C sulla colonnina con il disegno rosso a destra della porta. Scegliete una placca per completare il quiz (Quiz 1 - NB: se non è quello indicato non fa nulla, sbagliando la sequenza ve ne darà un altro sino a che non arriverà a quello che abbiamo pubblicato qui. Questo vale per tutti i quiz a pannello che troverete). Aperta la porta entrate: A, A, giratevi attorno per prendere eventuali placche. Nella sala centrale a Sx c'è un dispositivo che vi mostra come funzionano Rama e la sua orbita, a Dx ci sono alcune lavagne; zoomando sul pannello sinistro create con i tasselli gialli rettangolari una rappresentazione ovale (Quiz 2); apparirà una mappa con un labirinto con dei corridoi. Sulla lavagna di destra vanno le altre tessere come da disegno (Quiz 3).

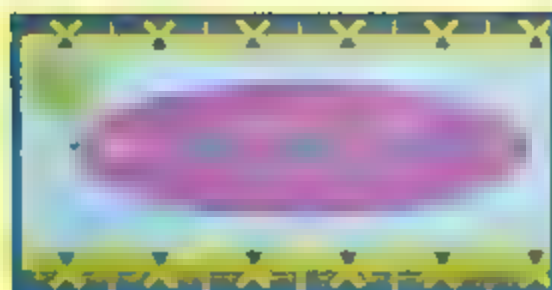


Edoardo: la mappa radar della pianeta; 4) il campo base dove arriva la Turgenyev; 5) il deposito dei blocchi; 6) la costruzione protetta dal campo di energia; 7) la stanza della Grande Ruota; 8) la Torre delle Razon; 9) lo spazioporto.





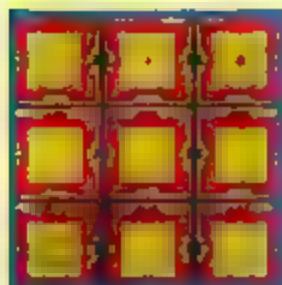
Quiz 1: porta d'entrata del grande edificio.



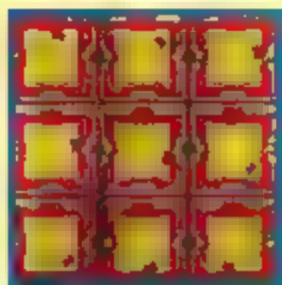
Quiz 2: questa lavagna mostra una mappa utilissima nella seconda parte del gioco!



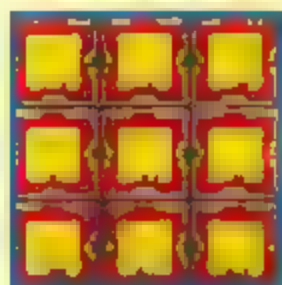
Quiz 3: la seconda lavagna mostra una pianta della Pianura nella quale vi trovate.



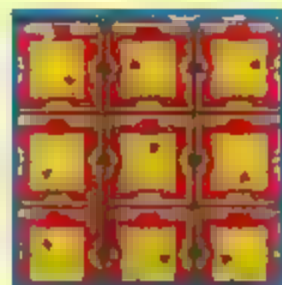
Quiz 4: passata questa porta si arriva ad una sorta di laboratorio...



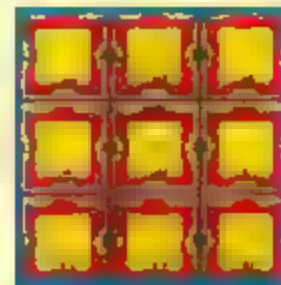
Quiz 5: i seminterrati nascondono un campionario di Biot.



Quiz 6: la porta d'accesso alla torre delle razze.



Quiz 7: la porta d'accesso all'ascensore per il 1° piano.



Quiz 8: la porta d'accesso all'ascensore per il 2° piano.

Una volta completa, mostra una mappa della pianura centrale, con punti rossi rappresentanti le ubicazioni principali. La nuova porta chiusa richiede due placche (Quiz 4). Una volta aperta A, A, Dx, A, Sx, A, guardate come fa il *biot* a far

ci sono nel liquido viscoso. Risalite. Vedete il *biot*, Dx, A, A, Dx, A, A, Dx, A e guardate. A Sx c'è una nuova porta: le placche sporche non fanno contatto. Tornate all'esterno, andate al muro elettrico e incastrate la scatola con il

angolo dell'interruttore. Prendete la placca che appare, andate alla pianta radar e tornate al campo base (Punto 1).

Arrivate al frigorifero in fondo

Sabatini vi dà una scheda con un programma di decrittazione che inserito nel vostro computer da polso - vi permette di leggere il messaggio di Heilmann (soggetto: Trinity). A, cercate nel carrello dei rifiuti, 1, Dx, A, A, Dx, da una pianta del terreno esce un prisma verde (seme). Prendetelo, Sx, Sx, A, Dx, A c'è un *biot* danneggiato. Prendete la spranga a terra, Sx, A, A, siete al meccanismo della distillazione. Zoom sulla parte centrale, inserite il seme nel buco sagomato a destra e la scatola del frigorifero a sinistra. Girate la manopola a sinistra, 1, C sull'apparecchiatura all'estrema destra. Schiacciando il bottone triangolare rosso esce un solvente che pulisce la pappina blu - il tubo a sinistra



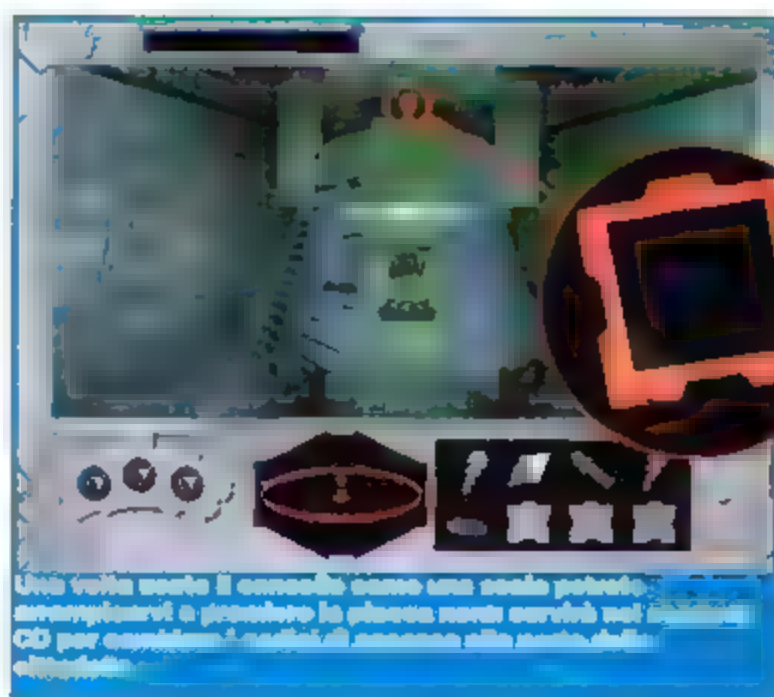
La scatola che trovate nel frigorifero servirà per azionare una parte del distillatore.

funzionare l'ascensore. A, A, prendete la scatola. Esaminatela con gli occhi (in basso a sinistra del vostro quadro comandi) e fatela girare sino a notare il tassello triangolare 1, Sx, portate agli occhi il vostro multi attrezzo, schiacciate il bottone sino a che non diventa una pila, prendete dal vostro inventario il cristallo rosso e montatelo sulla lampada. Usate ora la luce rossa sul bersaglio. 1, A, e ripetete la procedura con il nuovo quadrato. Scendete nel liquame. Esplorare tutto e prendete le placche che

a sinistra, apritelo e prendete la scatola di polvere. Tornate alla piantina e quindi andate al Punto 4, la Grande Ruota. Francesca

Il distillatore: mettete la scatola nel incastro 1, il seme verde nel buco 2, fate girare la manopola 3, posizionare le placche da pulire nella vaschetta 4 e schiacciate il pulsante 5.





descrive la morte di Wilson. Rama si assesterà nella sua orbita,

apparentemente ora in direzione della Terra. Andate al (Punto 5), la Torre delle Razze.

Risolvendo il Quiz 6 si apre la porta. A, Dx ci sono tre pannelli che mostrano i numeri terrestri. Sul lato opposto ci sono tre macchine. Da sinistra

indica che rimangono quattro 'dosi' di sovente. Mettete le placche sporche nel supporto e pulitele una per una. Se manca liquido tornate alle piantine e trovate un altro seme per ripetere l'operazione. Tornate alla pianta radar e trovate la posizione di Wakefield (009). Andate da lui e ottenete una terza lente ottica. Ritornate all'area della Grande Ruota (4) e dirigetevi verso il cannoncino al centro dello spiazzo. C, si apre, inserite le tre lenti ottiche dal vostro inventario.

Dopo che ha sparato ritornate alla piantina e quindi a Punto 2. A, Sx, A, prendete la placca ora libera dal cubo. Giratevi e ricontronate la cassa dei rifiuti del biot. Tornate al punto 3 sino alla porta chiusa. (Quiz 5) A, A, siete sotto e potete vedere le dimostrazioni delle varie macchine schiacciando gli interruttori triangolari davanti a voi e alla vostra destra. NB: il biot a sinistra è pericoloso. Portatevi davanti a lui. Sx, A, A, Dx, A, Dx e attivate l'apparecchiatura davanti a voi. Spara un laser verde e solleva con una gru il ragno. Dx, A, Sx, A, A; Sx, e prendete la tavolozza, poi Zoom sulla consolle sul muro e tirate la leva. Si attiva un video collegato con la sala all'interno della Grande Ruota. Risalite, tornate alla piantina e Nicole vi darà un datacube che

a destra. 1) scrivete gli stessi numeri, si apre un pannello con una specie di



giradischi che apre la porta a sinistra; 2) bisogna riprodurre il numero di pallini che appaiono (ogni riga ne ha 11): risolto

il questo per 5 volte si apre il cassetto che mostra un cristallo sbriciolato; 3) dopo 5 somme e sottrazioni esatte si apre il cassetto e avete la prima gemma. Ora si può passare la porta. Girate bene attorno per vedere se ci sono placche in giro. Esplorate il museo. Trovate infine una porta chiusa. Quiz 7, C sul bottone e l'ascensore sale di un piano. Siamo in una nuova stanza come al piano terra. Sulla vostra Dx ci sono delle macchine per l'apprendimento dei numeri Raman (sistema a base 16). Wakefield vi spiega come funziona, poi vi lascia alle macchine di Sx: 1) semplice, basta seguire gli stessi simboli e si apre lo sportello per l'interruttore della porta a Dx, 2) scrivete quanti pallini ci sono: i bottoni variano da 0 (prima fila a sinistra) a 15 (seconda fila, ultimo a destra). NB: se il numero dei pallini è 72, i numeri Raman corrispondenti saranno 4 e 8 ( $72 = 4 \times 16 + 8$ ), se ci sono 111 simboli nella mostra, i bottoni Raman saranno il 6 e il 15 ( $111 = 6 \times 16 + 15$ ). Dopo 5 risposte esatte il cassetto ci regala un'icona umana. Sapendo che la somma è simboleggiata da un esagono semplice e la sottrazione da un cerchio all'interno di un esagono, si passa alla macchina; 3) guardate bene i simboli, copiateli su carta e traduceteli in cifre terrestri, ricordandovi che: 1 Terrestre = 0.1 Raman; 2 Terrestre = 0.2 Raman; 3 Terrestre = 0.3 Raman, 4 Terrestre = 0.4 Raman, 5 Terrestre = 0.5 Raman; 6 Terrestre = 0.6 Raman, 7 Terrestre = 0.7 Raman, 8 Terrestre = 0.8 Raman; 9 Terrestre = 0.9 Raman, 10 Terrestre = 0.10 Raman, 11 Terrestre = 0.11 Raman; 12 Terrestre = 0.12 Raman, 13 Terrestre = 0.13 Raman; 14 Terrestre =





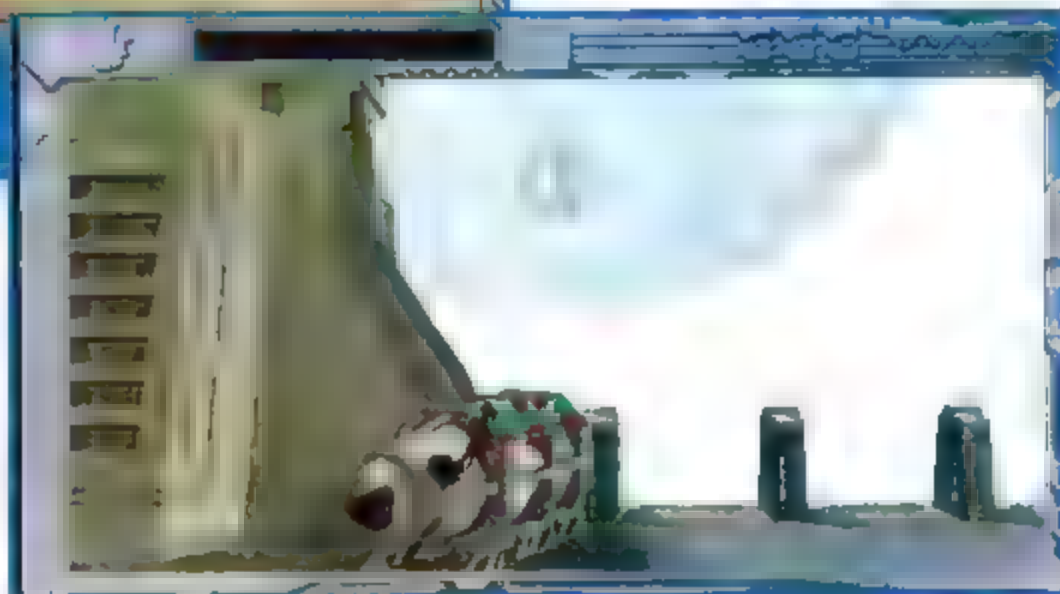


La Sca Jardia vi dice di dare un'occhiata in giro: lei arriva subito. Mentre fate due passi ecco un incontro splendido. Il secondo grigio, nuovo.

0.14 Raman, 15 Terrestre = 0.15 Raman, 16 Terrestre = 1.0 Raman; 17 Terrestre = 1.1 Raman; 18 Terrestre = 1.2 Raman... e così via (a ognuno di voi trovare il metodo più consono e veloce per addizionare e sottrarre grandi numeri). Una volta risolto il terzo quesito ci viene donata una seconda gemma. Il secondo livello è un museo Raman, con l'equivalente degli stessi oggetti del primo museo. Prendete il tronchese Raman, andate al nuovo ascensore. C sulla placca del simbolo, Quiz 8. Se non avete pulito tutte le placche dovete tornare al meccanismo di distillazione. Qui vicino c'è una femmina di alieno intrappolata in un *biat* rotto. Con il tronchese Raman dovete tagliare il filo che dà corrente al meccanismo (nel vano in basso al centro),

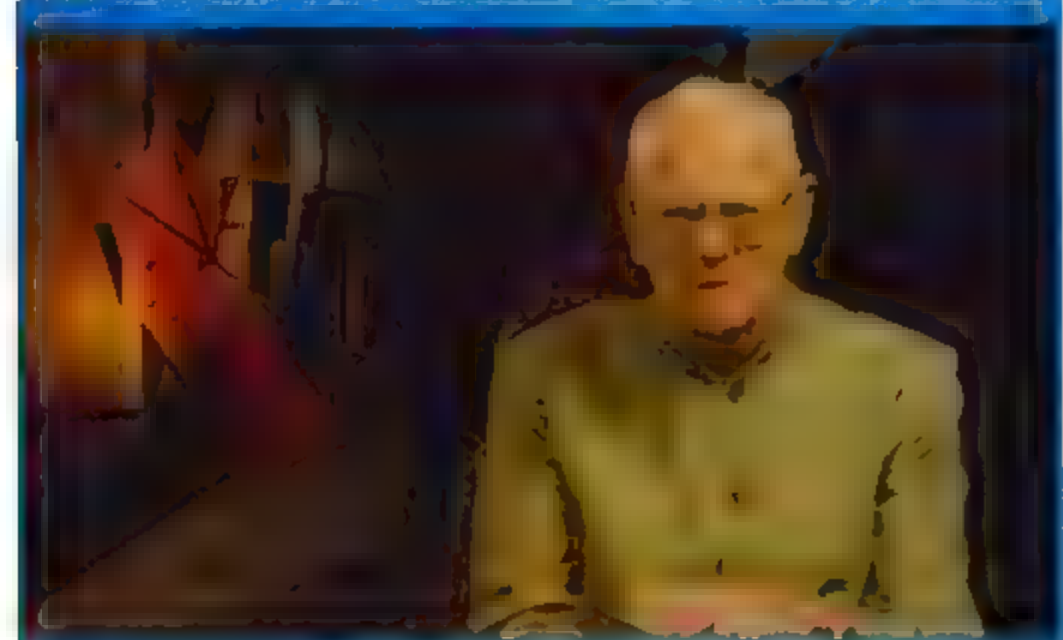
quindi fare leva con la sbarra e lei, grata, vi regalerà un collare rosso. In ogni caso, tornando all'elevatore si arriva al terzo livello. Ci sono tre nuove macchine per imparare l'aritmetica aliena sulla destra ma NB: doppia fatica, i numeri corrispondono ai colori e l'intero sistema è a base 8!!! 0 Bianco, 1 Rosso, 2

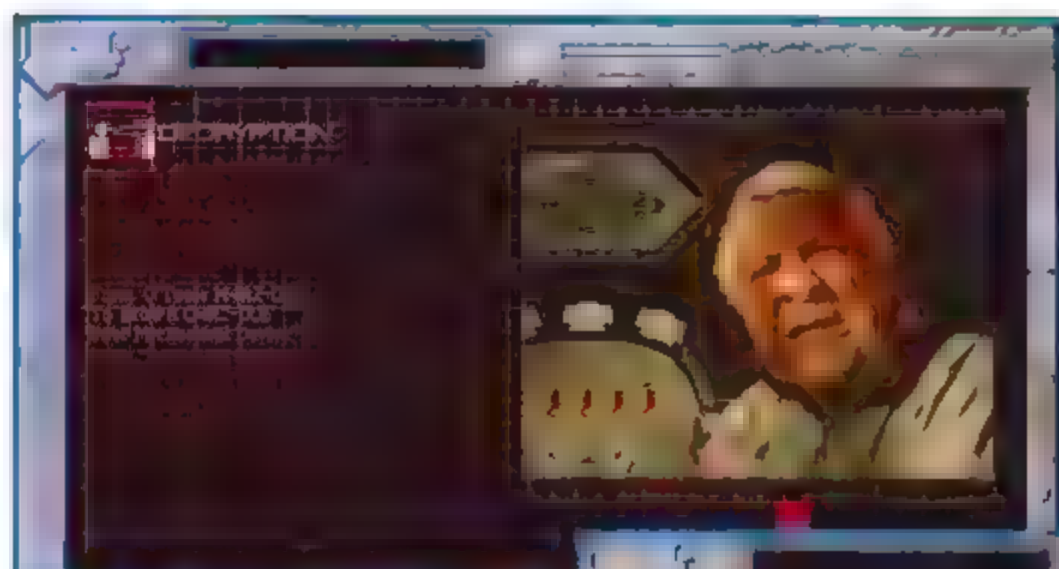
Arancione, 3 Giallo, 4 Verde, 5 Blu, 6 Viola Scuro, 7 Viola Chiaro. La macchina 1) è sempre semplice, basta seguire gli stessi simboli e si apre lo sportello per l'interruttore della porta a Dx; 2) scrivere quanti pallini ci sono è semplice sino a 63 (= 7.7), poi uno incomincia a sclerare se non tiene presente che 1 Terrestre = 0.1 Octospider; 2 Terrestre = 0.2 Octospider; 3 Terrestre = 0.3 Octospider; 4 Terrestre = 0.4 Octospider; 5 Terrestre = 0.5 Octospider; 6 Terrestre = 0.6 Octospider; 7 Terrestre = 0.7 Octospider; 8 Terrestre = 1.0 Octospider; 9 Terrestre = 1.1



Octospider; 10 Terrestre = 1.2 Octospider; 11 Terrestre = 1.3 Octospider. In particolar modo 66 Terrestre = 1.0.2 Octospider; 77 Terrestre = 1.1.5 Octospider; 111 Terrestre = 1.5.7 Octospider. In premio c'è una stella ottagonale. 3); guardate bene i colori, copiateli su carta e traduceteli in cifre Octospider, quindi in Terrestri. Sappiate che la somma è data da un rettangolino rosso/bianco/rosso, mentre la sottrazione è blu/bianco/blu; i conti possono essere un po' lunghi, basta ricordare che il tutto è a base 8. Quindi, come appare in uno dei quesiti più ricorrenti: Rosso, Viola Chiaro, Verde, Viola Chiaro, Viola Chiaro + Rosso, Arancione, Viola Scuro, Verde = Numeri Octospider 1.7.4 7.7 + 1.2.1.6.4 = Numeri Terrestri 7.999 + 5.236 = 13.235 (in numeri Terrestri), che tradotto in numeri Octospider fa 3.1.6.6.3 quindi: Giallo, Rosso, Viola Scuro, Viola Scuro, Giallo. Una volta compiuta l'immane fatica, si ottiene la terza gemma. Il terzo livello è un museo Octospider. Sul pavimento davanti al videogioco

Arthur C. Clarke ci parla di Rama, alla sua spalle un bellissimo esemplare di Arima.





Questi sono gli ultimi messaggi dei parenti O'Toole e Takagishi. Il loro destino non è più sicuro, ma non c'è la forza.

(Puck sa qual è) c'è una gemma viola e verde. Tornate all'ascensore e usate le tre gemme nelle apposite scanalature: si aprirà una paratia con uno strano oggetto che riporta le scale dei tre sistemi usati sino ad ora. Terrestre, Raman e Octospider. Tornate alla mappa radar e recatevi alla Grande Ruota. Raggiunto nuovamente il cannone A, A, G, A, sino ad arrivare al perimetro della ruota. Sx, A, A, A; Dx si vede la porta, A, A, Zoom sullo schermo, C il bottone di destra e guardate l'animazione di un *biot/mantide* che libera i *biots/ragni* dal garage. I, Sx, A, A, Sx, A, A, A, Dx, A, A, A, A, A sino alla piantina. NB: attenzione ai



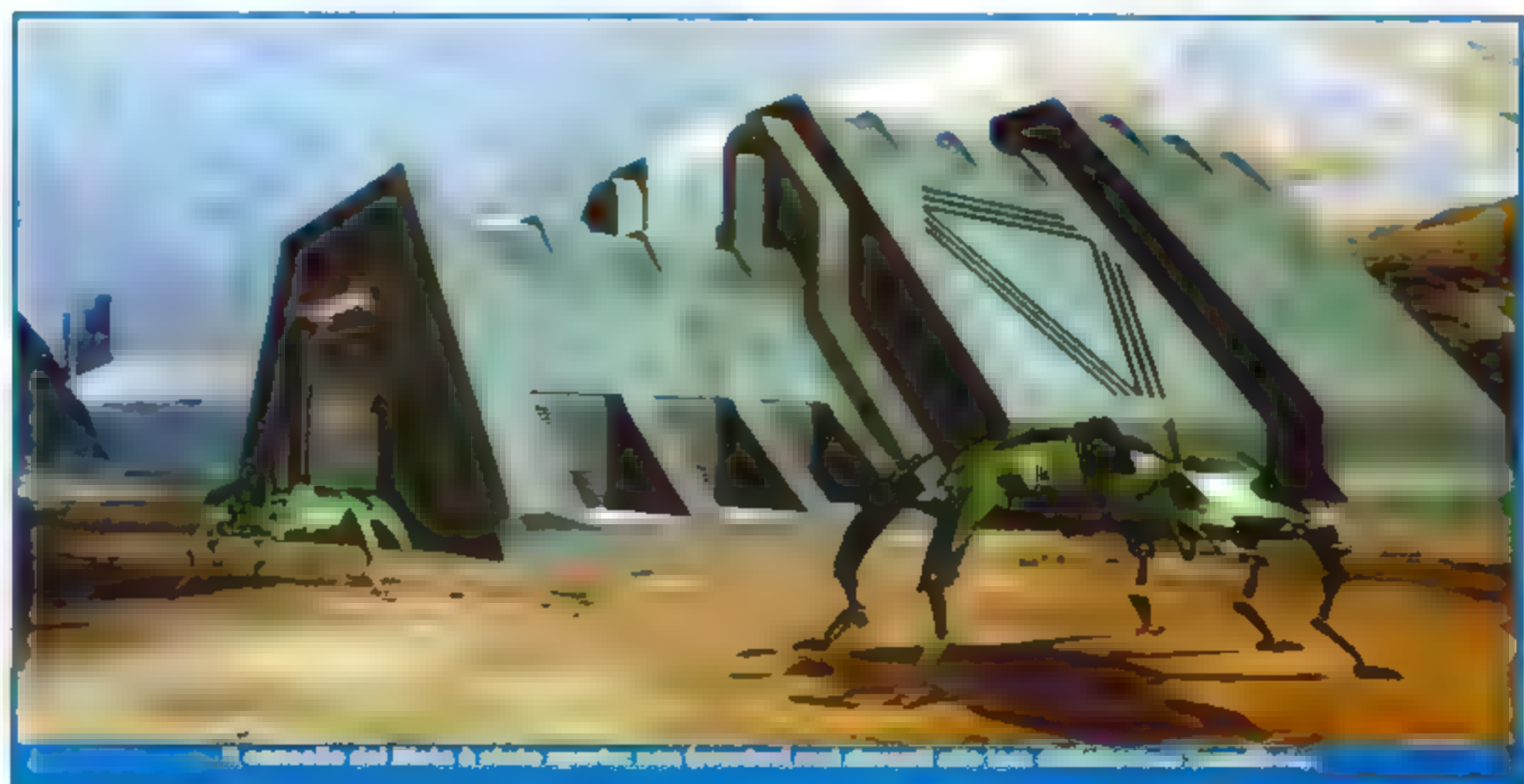
nuovi punti rossi, sono i ragni liberi pericolosi. Tornate al garage (Punto 2), entrate A sino in fondo, prendete il cancello sul pavimento. Tornate nella stanza centrale della Grande Ruota,

appoggiate il cancello a sinistra, salite e prendete la placca nera. Tornate nuovamente alla piantina e al campo del Punto 1.

Da lì prendete la teleferica e risalite al Campo Base, premendo nuovamente il bottone rosso. Fate un giro poi tornate giù: ora il Punto 6 (iceport) è accessibile - se avete provato ad andarci prima potreste aver avuto problemi con Heilmann e Brown - Sx, A, Dx e ci trovate la Des Jardin che vi parla. Guardate il nuovo datacube, poi

esplorare il porto. C'è un secondo ordigno nucleare, una discesa dalla quale si arriva alla banchina di partenza e un mezzo con Nicole che vi aspetta.

Luca Fassina



Il cancello del Punto 6 è stato aperto con i Grandi, ma ancora non è stato possibile.



# CAMPIONI!

**TUTTO  
IL CAMPIONATO 96/97  
DI SERIE A, B, C!**



**Software&co**

Via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)  
Tel. 0332/861139 Fax 0332/429885  
<http://www.deltan1.it/software&co/>

**UN GRANDE GIOCO DI CALCIO MANAGERIALE.  
SIEDI IN PANCHINA IN QUALITA' DI MISTER: TI ATTENDONO  
DECISIONI DELICATE E IMPORTANTI!**

**COMPLETAMENTE IN ITALIANO  
PC CD-ROM**

**ESP**

**DI ER  
TI EN  
TO**

# REDATTORE



**Avete sempre sognato di diventare un giornalista? Volete veder pubblicato un vostro articolo sulle pagine di K? Avete voglia di scrivere e di comunicare oltre che di giocare? E allora non perdetevi questa... magica occasione!**

**K** cerca dei nuovi, originali, divertenti, folli, improbabili e imprevedibili collaboratori. Il vostro banco di prova? Una recensione, un articolo, un commento, una poesia, un disegno (sia su carta o in formato digitale), insomma una vostra idea seria o simpatica su uno o scelta di questi tre aspetti del "fenomeno Magic"

**1) I disegni delle carte pubblicati in queste due pagine (Appreziate le cose belle? Dimostratelo...)**

**2) Il gioco di carte da cui è stata tratta la conversione per PC (Sapete già giocare a Magic? Spiegateci perché vi piace...)**

**3) La recensione del gioco per computer che troverete a pag. 54 de numero 91 (dicembre '96) della rivista (Vi considerate degli intenditori di videogames? Datecene una prova...)**





# FANTASTICO



Siate creativi perché abbiamo spazio solo per 50 nuovi adepti. Pubblicheremo ciò che ad insindacabile giudizio della redazione sarà pubblicabile e ricompenseremo i fortunati con 50 confezioni del "K STARTER SET" di Magic, composto da 2 mazze e da 10 bustine del gioco Magic: L'Adunanza (da cui è stata tratta la conversione per PC), per un totale di ben 270 carte in italiano e di 2 manuali di regole. Insomma, vi stiamo offrendo il modo migliore per accostarvi a questo geniale gioco di carte. Quindi mano alla tastiera (o alle matite da disegno) e giù con le idee... La vostra carriera di Redattore Magico sta per cominciare e 13.500 carte di Magic sono lì ad aspettarvi!!!



Tagliando di controllo  
**Il Redattore Fantastico è:**

Nome \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_

La mia idea per K riguarda...

☐ i disegni delle carte

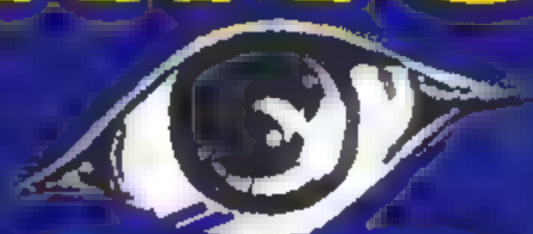
☐ il gioco di carte

☐ la recensione del gioco

**Interno 1** è una delle più complete compilation di livelli aggiuntivi mai realizzate.

Raccoglie centinaia e centinaia di file destinati a rinvigorire con nuova linfa vitale giochi del calibro di **Doom, Doom 2, Descent, Descent 2, Heretic, Hexen, Duke Nukem 3D e Dark Forces**. Oltre ai livelli, sul CD-ROM sono anche presenti le versioni shareware di tutti i prodotti sopracitati, più quelle di **Wolf 3D** e di **Quake**.

# IL RITORNO DEL REDATTORE



## INFERNALE

**50 COPIE DI INFERNO 1,  
IN OMAGGIO AI NOSTRI NUOVI  
INVIATI DAGLI INFERI!**

Si ricorda che per ricevere il file dove è necessario installare il Cover disk il livello, e poi da DOS (all'interno della directory in cui risiede Doom2) digitare:  
DOOM2 -INFERNO <nomefile> -FILE NO.VOLUME  
doveva digitare  
DOOM2 -FLAME <nomefile>

### RIDIVENTA REDATTORE INFERNALE!

- Per ricevere questo omaggio invia il tuo CD-ROM a: **INFERNO 1**, via 1, 10121, Roma, Italia.
- Copia il file **INFERNO 1** su un floppy disk e invialo a: **INFERNO 1**, via 1, 10121, Roma, Italia.
- Invia il tuo CD-ROM a: **INFERNO 1**, via 1, 10121, Roma, Italia.
- Per ricevere questo omaggio invia il tuo CD-ROM a: **INFERNO 1**, via 1, 10121, Roma, Italia.
- Per ricevere questo omaggio invia il tuo CD-ROM a: **INFERNO 1**, via 1, 10121, Roma, Italia.
- Per ricevere questo omaggio invia il tuo CD-ROM a: **INFERNO 1**, via 1, 10121, Roma, Italia.
- Per ricevere questo omaggio invia il tuo CD-ROM a: **INFERNO 1**, via 1, 10121, Roma, Italia.

### COS'E' "INFERNO 1"?

Semplicemente è la più grande collezione di livelli aggiuntivi, di shareware e utility degli "sparatutto" più famosi nel mondo videoludico. Nel Cd si può trovare software per: **Duke 3D, Quake, Dark Forces, Doom I e II, Descent, Hexen, Heretic e Wolfstein 3D**. Oltre 2.000 livelli per tutti i giochi sopracitati vi aspettano in edicola, e l'interfaccia semplificata vi permetterà di installare tutto ciò che vorrete nella maniera più semplice possibile!

**Come ricevere il proprio livello?**  
• Dopo il clamoroso successo ottenuto l'anno scorso dal "Redattore Infernale" (oltre 2.500 partecipanti), gara in cui i nostri lettori hanno dimostrato tutto il loro talento firmando in tempi strepitosi alcuni livelli di Doom2, riproporremo questa volta di manifestazione in occasione dell'uscita in edicola di Inferno 1, una nuova compilation di livelli per Doom, Doom 2, Heretic, Hexen, Duke 3D ecc. di cui vi abbiamo già parlato nel numero scorso.  
• In questi ultimi giorni sono stati pubblicati di telefonate che chiedevano maggiori informazioni su questo CD-ROM, per cui, d'accordo con i creatori della compilation, abbiamo deciso di "mettere da parte" 50 copie di Inferno 1 ed è nostra intenzione regalare a chi potrà darla di persona o direttamente dai nostri relatori Inferno 1.

Per guadagnare una splendida CD-ROM dovete terminare nel minor tempo possibile il primo livello di un episodio aggiuntivo per Doom2 che abbiamo selezionato da Inferno 1.  
• Dove trovare questo episodio? Al Cover Disk di K, naturalmente!  
• Dunque, vi invitiamo a giocare ed a mostrarci la registrazione della vostra performance. Per portare a termine la missione non dovete utilizzare armi o altre grida, ma solo la vostra abilità di commando piazzati. Dovete inviare tutto ciò che è 100% di vostri sforzi, agenti consapevoli di ogni mossa. Chi impiegherà il tempo minore a completare il livello potrà fregarsi del titolo di "Redattore Infernale 1997". Che aspettate? Enviato immediatamente il vostro Cover Disk e gattatevi in qualche splendido nuovo livello: in più la possibilità di mettere le mani sul più antico e spagato Inferno 1.



IL SIMULATORE DI VOLO 3D CHE FUMA CARRI ARMATI CUBANI...



# PHOENIX

PRENDI POSTO NELLA CABINA DI UNA DELLE PIÙ GROSSE E POTENTI  
MACCHINE AEREE DA COMBATTIMENTO DEL MONDO.

SCEGLI IL CENIT INVASO DA MISSILI TERRESTRI E LANCERATI DAI MIG,  
IL LANCIA-REATTORI CHE PINGONGO È PRONTO A BASE NAVALE DI GUANTANAMO.

PERCHÉ SOTTO LA SQUASSA PELLE DI ACCIAIO DI OGNI WARTHOS  
PIÙ UN SUSSO IN UNA DISTRUZIONE DI UN CARRO ARMATO ENLE.

- ✕ REALISMO DELLA DUELLA AEREA
- ✕ IMPONENTE GRAFICA 3D
- ✕ CASUALITÀ DELL'AVVIO E DELL'ESITO DELL'AZIONE.
- ✕ BEN 15.000 MIGLIA QUADRATE
- ✕ POSSIBILITÀ DI GIOCO DA MODIFICARE IL MONDO A VOGLIA.

PSI PARADOX  
INTERACTIVE

ACTIVISION

MANUALE IN ITALIANO  
PC CD ROM

**Software&co**  
Via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)  
Tel. 0332/861133 - Fax 0332/429885  
<http://www.deltasrl.it/software&co>

DI ER  
TI EN  
TO

# Non manca l'occasione!



## TAGLIANDO DI PARTECIPAZIONE

DA TAGLIARE ED INVIARE ASSIEME AL PROGETTO

Nome e cognome ..... Età .....  
abitante in via .....  
Città ..... C a p ..... Prov. ....  
Telefono ..... Fax .....

Invio il mio progetto che verrà selezionato da K e Mediola. Il mio progetto potrà essere pubblicato da K e potrà essere invitato a presentarlo a Cagliari presso la Mediola, con tutte le spese di viaggio e soggiorno a carico di Mediola.

Il materiale inviato non verrà restituito. La titolarità del progetto rimarrà sempre del firmatario che si rende garante della sua originalità nei confronti di terzi, sollevando R.C.S. Edi. Progress e Mediola da qualsiasi eventuale rinvio di terzi.

Firma (del genitore se minorenne) .....

**R**agazzi! Vi abbiamo dato il modo di imparare come si creano videogiochi, grazie ai dodici inserti di "Diventa autore multimediale". Ora avete la possibilità di mettere in pratica ciò che avete appreso in pratica, K vi sta offrendo l'occasione di farvi trovare una possibile collaborazione!

In simbiosi con l'affermata software house italiana Mediola (produttrice e ideatrice di titoli quali "Il Ballerino" di Javanotti, "Woodspell" con i suoi folletti e il futuristico "Side Effects"), K vi offre la possibilità di creare il "Quake" dei prossimi anni. Dovrete inviare all'indirizzo posto in cake un soggetto per la ideazione di un videogame. Tra tutti coloro che ci scriveranno, verranno selezionati i tre soggetti più meritevoli, e i loro ideatori usufruiranno di un soggiorno offerto da Mediola a Cagliari (dove l'acqua è davvero cristallina e la spiaggia è da sogno!, ndr.), e scopriranno come si realizzano i videogiochi... E chissà che il gioco in produzione non sia proprio il vostro!!!

Inoltre, i tre invitati saranno omaggiati di tutti i programmi che Mediola ha prodotto finora. Cosa aspettate, allora? Inviatelo i vostri elaborati ed il tagliando al seguente indirizzo:

### L'OCCASIONE AL VOLO!

Edi.Progress s.r.l.  
Via Pagliano, 37  
20149 Milano

Nel numero di Aprile saranno rese note le tre storie più interessanti, accuratamente selezionate dai redattori di K e dallo staff Mediola.

Scrivete e non perdetevi questa "sugosissima" opportunità! Cogliete l'occasione al volo!!!



Nel 2232 sarà un quiz che assegnerà il dominio del pianeta Terra alla specie galattica più meritevole.

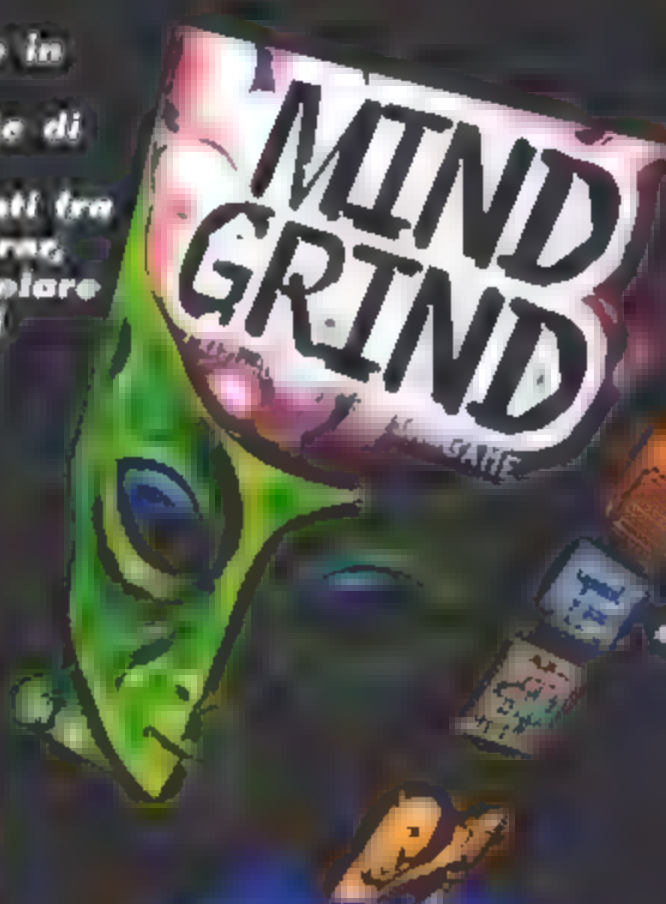
Alieni sapienti ti sottoporranne ad una valanga di domande per accertare il tuo grado di cultura. Mind Grind è un



Trivia game o quiz di concezione completamente nuova. Metterai alla prova la tua capacità strategica in una entusiasmante serie di prove e affronterai la forza delle 3.000 domande di Mind Grind.

Se 3.000 domande ti sembrano poche...

- ▼ Interamente in italiano.
- ▼ 10 categorie di domande comprendenti tra le altre horror, cultura popolare e divertenti rompicapo.



- ▼ Gioca contro il computer o contro un amico.
- ▼ Grafica 3D con video, animazioni ed effetti sonori.

Microforum

Microforum Tre New Art

00101 Roma - Via Antonio Ghisla 10

Tel. 06/44243033 - Fax 06/44242836

e-mail: info@microforum.it

http://www.microforum.it

Ufficio di Milano:

Tel. 02/24721517 - Fax 02/24721518



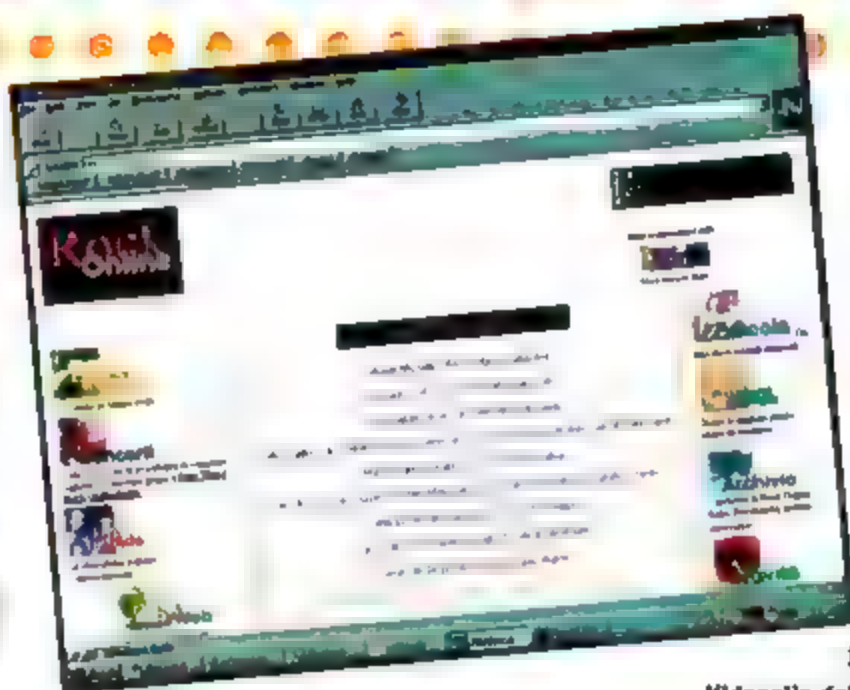


# LA NUOVA FRONTIERA

**Rock**  
online  
ITALIA

# DELLA MUSICA

**Sempre al vostro servizio, Rock On Line vi sforna mensilmente su K, ma giornalmente sul sito Internet <http://www.rockol.it>, le novità del mondo della musica.**



**Artista dell'anno:** Jamiroqua  
**Artista uomo dell'anno:** Luciano Ligabue  
**Artista donna dell'anno:** Alanis Morissette  
**Gruppo dell'anno:** Pearl Jam  
**Artista italiano dell'anno:** Luciano Ligabue  
**Debutta dell'anno:** Alanis Morissette  
**Concerto dell'anno (visto in Italia):** Pearl Jam  
**Programma televisivo dell'anno:** Ma Dire Goa (Italia 1)  
**Programma radiofonico dell'anno:** Planet Rock (Radio)

**Videoclip dell'anno:** "Virtual Insanity" Jamiroqua  
**Miglior sito Internet dedicato alla musica:** "We Will Rock You Fanzine"  
**Peggior evento musicale dell'anno:** Festival di Sanremo  
**Peggior disco dell'anno:** "Prendilo tu questo brutto aramo" di Antonello Venditti  
**Peggior artista dell'anno:** Antonello Venditti  
**Peggior canzone dell'anno:** "Stella gemella" di Eros Ramazzotti

**Peggior concerto dell'anno:** Sex Pistols  
**Peggior videoclip dell'anno:** "La fabbrica di plastica" di Gianluca Grignani  
**Peggior programma televisivo:** Help di Red Ronnie (TMC2-Videomusic)  
**Peggior programma radiofonico:** DeeJay Time con Albertino (Radio DeeJay)  
**Peggior sito Internet dedicato alla musica:** The Music Net

Visto l'enorme successo ottenuto con gli Italian Internet Music Awards, noi di Rock On Line Italia lanceremo in occasione del Festival di Sanremo qualcosa di ancora più forte. Restate sintonizzati!

**G** Italian Internet Music Awards promossi da Rock Online Italia ([www.rockol.it](http://www.rockol.it)) hanno avuto un successo incredibile.

Che dire, quindi? Innanzitutto grazie di cuore. Quando due mesi fa, abbiamo deciso di varare i primi Italian Internet Music Awards non ci aspettavamo certo un'adesione così vasta. Invece.

Invece, in meno di sessanta giorni abbiamo registrato oltre 500.000 voti (esattamente 521.656) da quasi 200.000 utenti (esattamente 198.753). Una cifra impressionante. Che rende questa specie di Oscar telematico della musica davvero importante. Ovviamente la maggioranza dei votanti sono stati italiani, ma non sono mancati anche voti dall'estero (persino dall'Australia, da la Finlandia e dal Sud Africa). Le "urne elettroniche" hanno visto promossi artisti come R.E.M., Pearl Jam, Alanis Morissette, Luciano Ligabue, Jamiroqua, Underwood, ma anche clamorose bocciature nelle varie categorie del peggior dell'anno. Ecco.

comunque tutti i vincitori divisi per categoria.

**Disco dell'anno:** "New Adventures in Hi-Fi" dei R.E.M.

**Disco straniero dell'anno:** "New Adventures in Hi-Fi" dei R.E.M.

**Disco italiano dell'anno:** parimerito tra "Arame salve" di Fabrizio De André e "Dove c'è musica" di Eros Ramazzotti.

**Canzone dell'anno:** "Born slippy" degli Underworld





# Rock News online ITALIA

## CROLLANO IN USA LE VENDITE DEI "VECCHI" CD

Nel 1996 negli USA, è calata drasticamente la vendita dei cd di catalogo, ovvero di tutti quei dischi usciti più di qualche anno sulle spalle

La SoundScan, la società di rilevamento ufficiale, afferma che per questo tipo di cd la flessione è di oltre il 5% sull'anno precedente, ma alcune etichette hanno sfondato la quota del 20%. Gli esperti affermano che "è l'età la curiosa nei confronti dei cd di anni fa. In altre parole, dopo che gli ascoltatori hanno impiegato circa un decennio per riascoltare la collezione passando da vinile a cd, è giunta la platea. Per fare un semplice e classico esempio, quasi nessuno compra più "Dark Side of the Moon" dei Pink Floyd, ormai hanno li-



## LA MUSICA DELL'HARD ROCK CAFÉ SBARCA IN TV

Hard Rock non vende più del proprio marchio televisivo settimanale che debutterà a partire dal prossimo mese sul canale musicale MTV. La parolaccia della Hard Rock International, la multinazionale di cui fa capo la nota catena Hard Rock Café, ha previsto di creare un proprio piano di diversificazione della attività, che includerà anche nel futuro venture con la Rhino Records per la creazione di una nuova etichetta discografica, il frutto di una produzione da 20 milioni di dollari che avrà la durata minima di un anno e verrà registrato a New York negli studi Sony tra gli sponsor di Warner Bros. La Fontana Hard Rock International ha recentemente rilevato l'originale fondatore del progetto Hard Rock Café, Peter Dinklage, che si divideva ancora il marchio per 473 milioni di dollari (oltre 600 miliardi di lire); Dinklage ormai detto alla spina di alcune delle Hard Rock Hotel di Las Vegas.

## IN EUROPA LA MUSICA VALE PIU' DEL CINEMA

Nel 1995 l'industria discografica e musicale europea ha generato un fatturato complessivo di 23,89 miliardi di dollari, il 34 per cento del prodotto nazionale lordo dei paesi dell'Unione e un giro d'affari superiore a quello sviluppato congiuntamente dal settore cinematografico e dall'industria video.

Lo rivela uno studio condotto dall'Ufficio Musicale Europeo (un organismo che rappresenta numerose associazioni nazionali nel settore musicale) sulla base dei dati di mercato relativi a industria discografica, edizioni musicali, concerti, sussidi, sponsorizzazioni e strumenti musicali. Rispetto al volume d'affari totale prodotto dal settore, le vendite di dischi e video, 12,07 miliardi di dollari in valore, rappresentano poco più della metà, anche se bisogna considerare che i dati forniti dalla federazione internazionale FPI sottostimano il mercato non calcolando le importazioni parallele dai paesi extraeuropei, le vendite realizzate da numerose etichette indipendenti e la produzione pirata. Secondo la ricerca compilata dall'istituto, nell'Unione Europea operano più di 3.000 case discografiche che pubblicano annualmente oltre 25.000 titoli, fra album e singoli, e impiegano direttamente 45.000 persone; ma nel com-

plesso il settore musicale dà lavoro a oltre 300.000 addetti, la maggior parte dei quali (80.000 persone) trovano impiego presso 7.000 punti vendita specializzati nel settore. Questi ultimi rappresentano ancora la spina dorsale del sistema discografico, anche se in alcuni paesi (Francia e Spagna) la quota di mercato assorbita dagli ipermercati e dalla grande distribuzione supera già la metà delle vendite dei prodotti musicali e in altri (Svezia e Finlandia) ha oltrepassato il 40 per cento. Dopo il settore discografico, il comparto più redditizio dell'industria musicale, secondo lo studio, è quello degli strumenti musicali, che nel '95 ha generato un fatturato stimato in 3,18 miliardi di dollari.

Un giro d'affari praticamente identico (2,9 miliardi di dollari) è sviluppato dal settore delle edizioni musicali, a cui non compendia le royalties fonomeccaniche che derivano dalla vendita dei dischi, già calcolate nel fatturato discografico, e che secondo alcune stime dovrebbero valere almeno 635 milioni di dollari, dalle sponsorizzazioni private e dai sussidi pubblici (il 90 per cento dei quali sono indirizzati alla musica classica (con Italia e Germania in testa fra i maggiori finanziatori pubblici della musica colta). All'ultimo posto della graduatoria si colloca l'industria della musica da vivo, ma la spesa dei pubblici calcolata dall'istituto (2,8 miliardi di dollari) è probabilmente sottostimata per la mancanza di informazioni ufficiali sul settore in molti dei paesi dell'Unione.

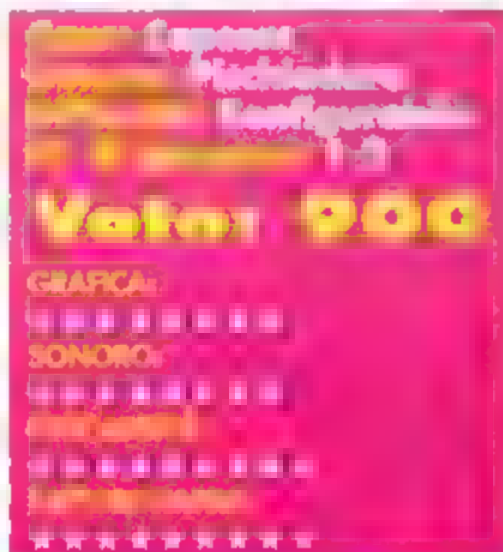
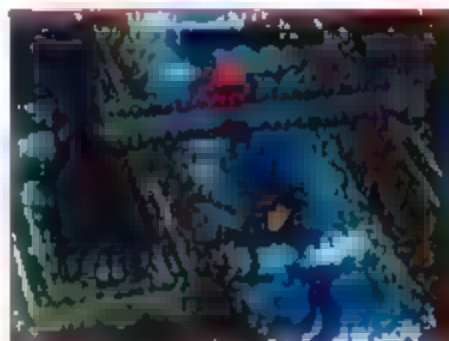




**IK**  
Console

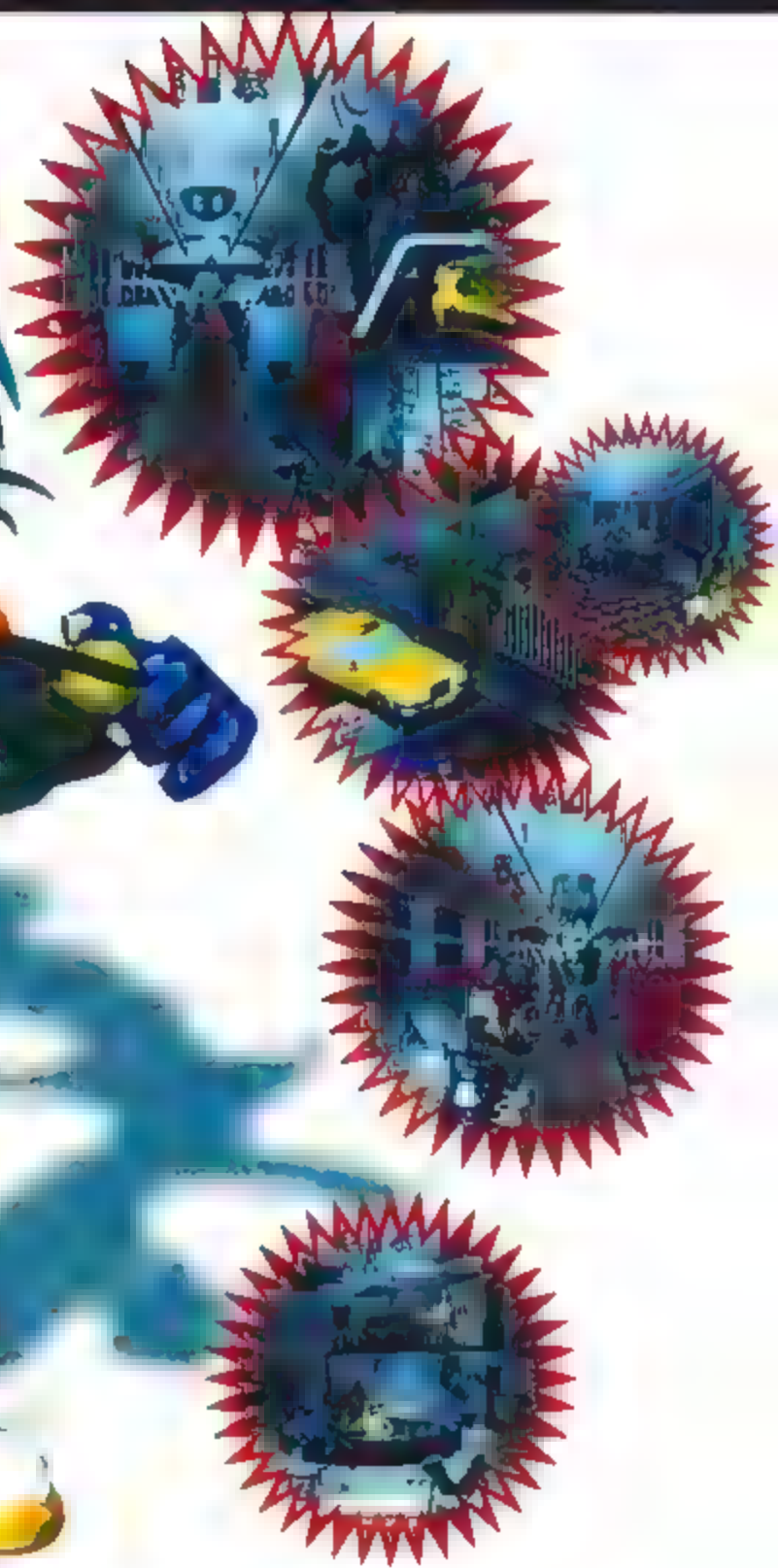
a cura di  
**Antonio Penna**

# STREET FIGHTER ALPHA 2





# Fido & Klawnd



**BMG INTERACTIVE.** IL FUTURO NON POTEVA ASPETTARE.

**BMG**  
INTERACTIVE

AND - TEL 02/8681 FAX 02/8681.2214  
A DIVISION OF BMG ENTERTAINMENT

**INTERACTIVE**

# NEWS



A CURA DI FABRIZIO FARENGA

## QuickPak acquista Amiga Technologies?

Una nuova puntata si aggiunge a quella che ormai potremmo definire la storia infinita di Amiga e dei suoi acquirenti. Ricordiamo brevemente che il 1996, ormai alle nostre spalle, ha visto l'ascesa e la caduta di Escom, e l'inizio dell'avvento di Viscorp come nuovo proprietario di Amiga Technologies. Purtroppo, seppur fino a qualche mese fa sembrasse ormai cosa fatta, l'acquisizione non è stata mai realmente formalizzata, a causa di problemi burocratici (la Escom è entrata in bancarotta solo in un secondo momento,

quando la trattativa con Viscorp era già avviata, e questo ha creato non pochi problemi) e a una mancanza di accordo sui termini di pagamento e sulla reale entità economica dell'intera operazione. Tutto questo ha portato a un'incrinazione dei rapporti tra Viscorp e le altre

compagnie che lavorano attorno al mercato Amiga, e a una vera frattura

interna con i propri dirigenti che si occupavano più da vicino del lato tecnico/commerciale di Amiga. In particolare, prima di Natale hanno rassegnato le proprie dimissioni Carl Sessenrath (già ex-progettista Commodore) e Jason Compton, rispettivamente direttore tecnico e responsabile delle pubbliche relazioni: due personaggi che si possono definire "Amighisti di ferro".

Adesso, e la notizia è dei primi giorni del 1997, sembra che la QuickPak, azienda statunitense molto attiva nel supporto di Amiga e nella realizzazione di hardware per queste macchine, si sia fatta avanti ufficialmente nei confronti del liquidatore della Escom per richiedere l'acquisizione di Amiga Technologies e di tutta la tecnologia relativa ai sistemi Amiga. A quanto pare QuickPak non ha comunque intenzione di pagare 20 milioni di dollari in contanti (questa la cifra richiesta dal liquidatore di Escom), ma confida che, entro un periodo sufficientemente breve, le richieste di denaro saranno ridimensionate. Cosa succederà allora? Continuate a seguirci su queste stesse pagine nei mesi a venire, e lo saprete.

## Novembre offerte LAN

8000

<http://www.lam.com>

## UNA LETTERA APERTA DELLA QUICKPAK

Il CEO della QuickPak, Dave Ziembicki, ha diffuso il testo di una lettera aperta, reperibile su Internet. Pubblichiamo in questa sede i passi più salienti. "Gli ultimi due anni sono stati piuttosto duri per la comunità Amiga. Dal momento della dismissione della Commodore, la proprietà e il futuro di Amiga sono stati continuamente incerti. La sola cosa rimasta costante è stata la fedeltà degli utenti. [...] Quando Amiga Technologies era posseduta da Escom, QuickPak fu scelta per produrre gli Amiga 4000T e parte dei componenti degli Amiga 1200. Durante il collasso di Escom, e le successive trattative con Viscorp, QuickPak ha continuato a produrre e prestare assistenza ai computer

Amiga. [...] È ormai chiaro che i negoziati tra Viscorp ed Escom hanno raggiunto una fase di stallo. Come creditore di Amiga Technologies, QuickPak ha un serio interesse in una corretta gestione del futuro di Amiga. Per questo motivo abbiamo fatto un'offerta

presso il liquidatore tedesco di Amiga Technologies e stiamo attendendo una risposta. Cosa significa questo per l'utente finale? QuickPak ritiene che Amiga sia più di un semplice Set Top Box. Noi crediamo che l'A4000 e i suoi successori abbiano un posto nel mercato. Crediamo inoltre che un modello sulla linea dell'A1200 possa anche giocare un ruolo importante nel futuro di Amiga. [...] "





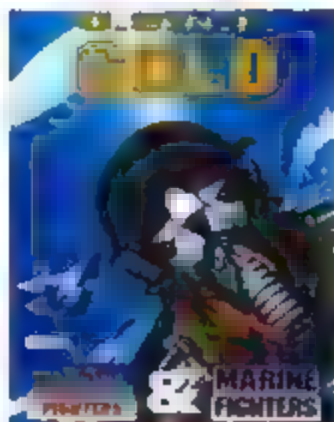
# ASTROCOMPUTER



L. 109.000



L. 89.000



L. 99.900



L. 99.900



L. 89.900



L. 89.000



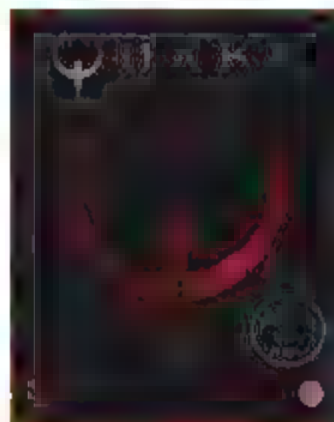
L. 109.900



L. 109.900



L. 89.000



L. 89.000

A.T.F. 109.000  
AFTERLIFE 99.000  
ALIEN TRILOGY 99.000  
BAKU RAKU 99.000  
BED LAM 99.000  
BUG 99.000  
CAESAR II 99.000  
DAYTONA USA 99.000  
DESTRUCT. DERRY 2 99.000  
KRASH 99.000

HURD '96 89.000  
F1 GRAND PRIX 2 99.000  
F 22 LIGHTING 119.000  
FIFA '96 99.900  
FIFA '97 79.000  
GENEWARS 99.900  
GRAND PRIX II 99.000  
LONGHAW 109.000  
MADDEN '97 99.000  
NBA LIVE 99.900

NEED FOR SPEED S.E. 99.000  
OLIMPIC GAMES 89.000  
OUTDOORS RASH 99.900  
PGA EUROPE I. 99.900  
PRO PINBALL 99.000  
QUAKE 99.000  
RED LAY 99.000  
ROAD RASH 99.900  
SCREAMER 2 89.000  
SEGA RALLY 99.000

SYNDICATE WARS 109.900  
SONIC CD 99.000  
STORM 119.000  
TEAM F1 99.000  
TIME COMMANDO 99.000  
TIME GATE 99.000  
TOMB RAIDER 99.000  
TOON STRUK 99.000  
TOSHINDEN 79.000  
U.S.N.F. GOLD 99.900

URBAN RUNNER 99.000  
VIRTUA COP 99.000  
VIRTUA FIGHTER 99.000  
VIRTUAL CHESS 109.900  
WAR CRAFT 2 99.000  
WING COMMANDER 4 99.900



L. 59.900



L. 159.000



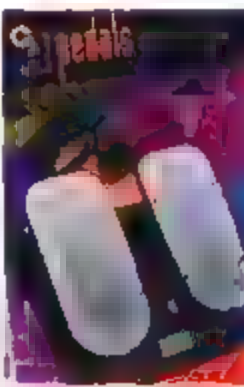
L. 59.900



L. 45.000



L. 26.000



L. 129.900

**VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANI • ARRIVI SETTIMANALI  
DA TUTTO IL MONDO • CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ**

**VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO**  
**(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25**

**VASTO ASSORTIMENTO CONSOLLE, GIOCHI E ACCESSORI  
VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA**





**GIOCO DI CALCIO JURASSIK AMIGA**

# SENSIBLE WORLD OF SOCCER



**“ Sul numero di dicembre recensivamo l'ultimo prodotto calcistico della Domark, che aveva tutti i numeri per poter essere il più agguerrito avversario di Sensible Soccer, il “gioco di calcio” per eccellenza sui sistemi Amiga. Proprio nel periodo delle festività natalizie, a cavallo tra il 1996 e il 1997, la Sensible Software ha però lanciato l'ultima edizione di quest'ultimo... ”**



stato il tormentone dei negozianti per tutto il periodo pre-natalizio: orde di

giocatori, più o meno adulti, hanno preso letteralmente d'assalto i negozianti, i distributori di software e le redazioni di riviste come la nostra. La domanda era sempre la stessa: quando esce la nuova edizione di Sensible World of Soccer (SWOS per gli amici)? Ora che finalmente è disponibile ormai da qualche settimana, la calma non sembra comunque essersi ristabilita. Migliaia di appassionati stanno infatti facendo piazza pulita di tutte le copie disponibili, e questo senza che le

ancor oggi una delle più valide tra quelle disponibili nel panorama dei giochi di calcio, visto che concilia



in modo superbo semplicità e potenza. Come da tradizione comunque, è perfettamente possibile giocare anche un intero campionato senza preoccuparsi minimamente di compravendite e carriere, o questo ne fa un prodotto realmente alla portata di tutti: da giocatore occasionale a quello più smaliziato, che passa svariate

recensioni siano ancora apparse sulle testate che si occupano di videogiochi. Quella di Sensible Soccer è realmente una mania, che ha contagiato una discreta fetta di videogiocatori, e non stiamo parlando solo degli Amighish di un e puri. Conosco infatti più di una persona che, pur possedendo PC ben carrozzati o console Playstation, ritornano ad accendere spesso e volentieri il loro buon vecchio Amiga 500 per concedersi una sessione di gioco a SWOS, visto che lo considerano ancora a tutt'oggi uno dei prodotti più giocabili e divertenti seppur non avanzatissimo dal punto di vista grafico e tecnico. La sezione manageriale, che ovviamente permette le compravendite di giocatori, è

serate davanti al proprio Amiga con il santino di Trapattoni incollato sul monitor. Coloro che comunque non lo conoscessero, sappiano che SWOS è un gioco di calcio con visione dall'alto, caratterizzato dalla tipica grafica in “stile Sensible”, ossia particolarmente minuta e altrettanto dettagliata. I giocatori infatti sono definiti da pochi pixel, ma riescono comunque a mostrare una propria spiccata personalità e sono caratterizzati da decine e decine di movimenti diversi che permettono loro di eseguire le azioni più disparate. La velocità del gioco e grande realismo offerto dalla simulazione garantiscono una longevità assolutamente fuori dal comune, visto che il numero di situazioni diverse che si







al fotto, visto che questi, nel migliore dei casi, si trovano a distanza di diversi schermi dalla nostra posizione. Grazie invece alle ridottissime dimensioni dei giocatori di Sensible Soccer, l'orizzonte visivo è notevolmente più ampio, e questo permette di applicare schemi di gioco molto più avanzati di quelli tradizionalmente usati nei "comuni" giochi di calcio. Tutto ciò ovviamente incide moltissimo sulla giocabilità complessiva del prodotto, consacrando così sempre uno dei giochi di calcio

Tra le novità più rilevanti della versione 96/97 rispetto alla precedente, troviamo gli aggiornamenti di tutte le squadre, comprese quelle italiane, ai campionati di quest'anno (inclusione dei colpi di testa senza tuffo (necessità che in effetti si sentiva da tempo), il miglioramento della gestione del portiere e tutta una serie di piccole "mature" e aggiustamenti che portano ormai Sensible Soccer a sfiorare la perfezione nel suo genere. Indubbiamente questa quarta versione non porta grandi aggiornamenti

sostanziali, ma solamente dei piccoli aggiustamenti che però possono rendere il vero appassionato.

Per i possessori della versione precedente è disponibile un disco di aggiornamento a un costo notevolmente più ridotto della versione integrale, e questo dimostra ancora una volta, se mai ce ne fosse bisogno, l'alta serietà e professionalità dei ragazzi della Sensible Software.

possono verificare sul campo è realmente elevatissimo. Uno dei maggiori pregi che si ottengono con l'uso della grafica microscopica è il netto incremento della quantità di terreno di gioco visualizzata contemporaneamente su schermo.

Se prendiamo infatti uno degli ultimi giochi di calcio che il mercato PC ci offre, noteremo infatti che a dispetto delle grandi dimensioni dei giocatori, invece dall'altissima abbiamo dei grossi limiti

più divertenti e realistici per computer (PC compresi), e confermandolo al primo posto tra le simulazioni calcistiche disponibili per Amiga. Al suo interno inoltre SWOS include un enorme database di squadre di calcio

che include TUTTI i club (solitamente di A e B o equivalenti) di TUTTE le nazioni del mondo.

Questo ci permette di organizzare tornei personalizzati che includano ad esempio la Roma, il Milan, il Sydney e il Manchester United. Sono ovviamente già disponibili tutte le principali coppe nazionali e internazionali, nonché la possibilità di organizzare i mondiali con le rispettive squadre nazionali. Tutto questo va anche a favore

della sezione manageriale, nella quale avrete a disposizione un "parco giocatori" di tutto rispetto, potendo acquistare calciatori di ogni parte del mondo.

nell'impostare le azioni di gioco, il momento che non vediamo molto più lontano del nostro naso! Il passaggio della palla ai propri compagni è spesso un feroce

## SENSIBLE WORLD OF SOCCER



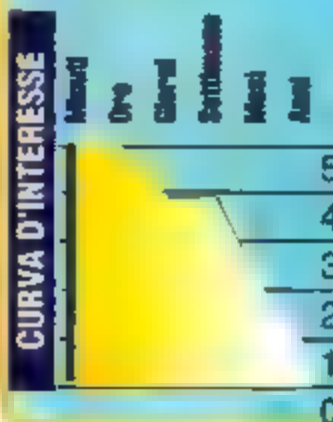
Genere: Simulatore sportivo  
Casa: Warner Interactive  
Sviluppatore: Sensible software

AMIGA

Il gioco si adatta automaticamente alle caratteristiche del vostro Amiga, ed è compatibile con tutti i modelli della gamma. In particolare, sui sistemi più evoluti (A1200) il gioco è completamente "overscan".

K VOTO

	2	2	4	5	6	7	8	9	10
G									
A									
Q									
FK									



# K TOP game

## LEGENDA:

▲ = IN SALITA    □ = STAZIONARIO  
▼ = IN DISCESA    NE = NEW ENTRY

Questi dati sono stati rilevati nel periodo  
DICEMBRE-GENNAIO con la preziosa  
collaborazione di

ASTROCOMPUTER (06/786174, Roma),  
(02/29524256, Milano),

(02/4230010, Milano)

### PC CD-ROM

1	▲		Fifa '97
2	▲		Broken Sword (ITA)
3	▼		Red Alert
4	▼		Tomb Raider
5	NE		Screamer 2
6	NE		NBA Live '97
7	NE		Rama
8	NE		Destruction Derby 2
9	NE		Alien Trilogy
10	▼		F1 GP2



### MAC

1	□		Phantasmagoria
2	NE		Zork Nemesis
3	NE		Spy Craft

### SATURN

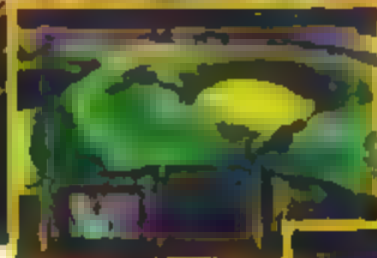
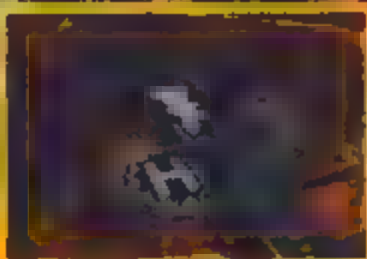
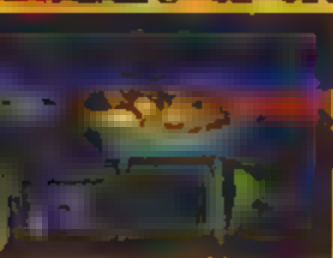
1	□		Worldwide Soccer '97
2	NE		Mario Andretti Racing
3	▼		Exumed

### PLAYSTATION

1	NE		Destruction Derby 2
2	NE		Broken Sword (ITA)
3	NE		NBA Live '97



# SURFACE TENSION



Prodotto da

**GAMETEK**

Distributore esclusivo per l'Italia

 **FINSON**

FINSON srl Via Montepulciano 15 20124 Milano (ITALY)  
Tel. (02) 66987006 r.a. Fax (02) 66987027 r.a. e-mail: finson@finson.it  
[www.finson.com](http://www.finson.com)

*Disponibile presso i migliori rivenditori!*



# CYBER MASTER

## UNA FANTASMAGORICA CONFUSIONE

Mitico Cyber Master

ho un piccolo problema che sicuramente ti farà sorridere. Premesso che sono un incapace nelle avventure (ho già 30 anni, ma questa è la prima), ti pregherei di aiutarmi a risolvere Phantasmagoria in cui sono bloccato al 5° CD. Confido in te e spero che il mio disperato S.O.S. possa avere una risposta. Complimenti per la rivista e Buon Natale

Giampaolo Pollegriano - Roma

Caro Giampaolo,

premesso che non so proprio resistere a un incapace che mi chiede aiuto (e men che meno a un lettore che mi augura Buon Natale), esaudisco volentieri la tua richiesta su Phantasmagoria, che pur essendo estremamente vaga (nel 5° CD accadono davvero un sacco di cose...), grazie alle più recenti novità informatiche relative alla memorizzazione di massa (leggasi CD-ROM) sono in grado di aiutarti infatti, sul CD-ROM allegato a questa rivista (hai comperato la versione CD-ROMmizzata, vero?) troverai la soluzione completa di questa classica avventura targata Sierra strutturata proprio nel modo in cui mi hai chiesto, e cioè suddivisa per dischi. Colgo l'occasione per invitare tutti i lettori che sono soliti inviare richieste del genere ("Puoi pubblicare la soluzione completa di...") a dare sempre un'occhiata alla sezione SOLUZIONI presente sul CD-ROM. A meno di casi particolari, verranno sempre incluse ALMENO tre soluzioni complete di giochi considerati classici e di cui i lettori ci hanno fatto richiesta di ripubblicazione. Della serie: scrivete, scrivete, scrivete

## DOOM FOREVER!!!

Oh supremo Cyber Master

ho 12 anni e sono un fedele lettore di K. Vorrei sapere se quante armi dispone il gioco Alien Trilogy. Vorrei sapere inoltre in quale momento del gioco "Doom" vanno digitati i codici. Grazie!!!

Matteo Nocerino - Milano

Oh dodicenne Massimiliano,

se non erro Alien Trilogy dovrebbe avere 6 armi differenti mentre per Doom, il papà di tutti gli sparatutto 3D, i codici vanno digitati mentre stai giocando, ovvero durante le varie sparatorie o meglio negli intervalli tra le varie sparatorie.

Ragazzi, non avete idea delle lotte che ha scatenato l'arrivo del Cover Disk accluso a K. Il sottoscritto e il Doctor Kernal abbiamo ingaggiato una furiosa lotta per avere un più ampio spazio nel CD a spese dell'altro. Dopo due giorni di combattimenti a base di fatality, missili nucleari e rocket launcher, siamo giunti ad una tregua ragionevole: lo spazio riservato ad ognuno dipenderà dalla quantità di demo presenti nel CD. Potrebbe quindi capitare che una delle mie soluzioni possa saltare all'ultimo momento. Che volete farci: portiamo pazienza fino al momento della riscossa (il numero di Agosto)!

## IL CD-ROM E' PROPRIO UTILE!!!

Stramiticoisimerrimo Cyber Master,

sono Giada, una tua affezionatissima lettrice di 10 anni. Io e mio papà desideriamo chiederti la soluzione completa di Woodruff and the Schnibble of Azimuth. Grazie!!

Giada Vitelli - Gatteo (FO)

Carissimo e mitico gabolatore assoluto,

vorrò sapere se hai mai pubblicato la soluzione di Guilty!!!

E' un gioco troppo facile oppure sono io che non riesco a completarlo???

Ti prego, aiutami: sono bloccato e non riesco più ad andare avanti!!!

Antonio Meccione - C. D'ARILE (BO)

Gentilissimo Cyber Master,

mi puoi dare la soluzione di Guilty? Rispondimi subito altrimenti non riesco più a dormire la notte. Ciao

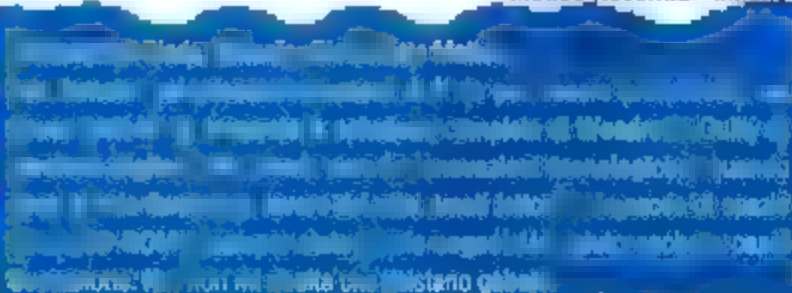
Giovanna Mangiarini - Sirmione

Astrale Cyber Master,

sono bloccato in Woodruff. Ti scongiuro, aiutami!

P.S.: Hai qualche gabola per questo gioco?

Matteo Nocerino - Milano







# TNT CHEAT

Evviva! Anche Doctor Kernal è riuscito a ritagliarsi uno spazio sul Cover Disk! Dando finalmente risposta a quanti tra voi mi hanno chiesto, implorato e supplicato di fornire dei codici relativi a **Command & Conquer**, ecco che ho convinto Roy (il nostro super-mega-direttore-galattico) a farmi riservare un piccolo spazietto nel dischetto argenteo in cui passarvi tre utility succosissime. Sono sicuro che vi faranno fare i salti di gioia, dal momento che con questi programmi-gabola potrete fare a pezzettini gli avversari di qualsiasi missione, anche in Covert Operation! Cosa aspettate: correte a caricare il CD-Rom. Troverete questo prezioso materiale sotto la voce K-Cheat.

## COVERT OPERATION

### CONTROLE :

Luigi Conappi di Genova mi ha telefonato un paio di volte per chiedere perché, in questo bel gioco di strategia spaziale della Atcolade, non riesce a trovare tutte le razze aliene. Dopo un po' di groviglio in Internet, grazie all'aiuto del simpatico Paul Buster (uno studente di Ohio State) sono venuto a sapere tre cose. A) La prima versione americana del gioco soffre di alcuni bug, per cui se, come penso, Luigi possiede proprio questa versione, deve cercare una patch nella "Madre di Tutte le Rati" per risolvere il suo problema. B) Come richiediamo, sono riuscito a scoprire i "pionieri-madre" di tutte le razze, per cui eccoli qua...

**0000** Tolare 1

**0001** Tolare 2

**0002** Tolare 3

**0003** Tolare 4

**0004** Tolare 5

**0005** Tolare 6

**0006** Tolare 7

**0007** Tolare 8

**0008** Tolare 9

**0009** Tolare 10

**0010** Tolare 11

**0011** Tolare 12

**0012** Tolare 13

**0013** Tolare 14

**0014** Tolare 15

**0015** Tolare 16

**0016** Tolare 17

**0017** Tolare 18

**0018** Tolare 19

**0019** Tolare 20

**0020** Tolare 21

**0021** Tolare 22

**0022** Tolare 23

**0023** Tolare 24

**0024** Tolare 25

**0025** Tolare 26

**0026** Tolare 27

**0027** Tolare 28

**0028** Tolare 29

**0029** Tolare 30

**0030** Tolare 31

**0031** Tolare 32

**0032** Tolare 33

**0033** Tolare 34

**0034** Tolare 35

**0035** Tolare 36

**0036** Tolare 37

**0037** Tolare 38

**0038** Tolare 39

**0039** Tolare 40

**0040** Tolare 41

**0041** Tolare 42

**0042** Tolare 43

**0043** Tolare 44

**0044** Tolare 45

**0045** Tolare 46

**0046** Tolare 47

**0047** Tolare 48

**0048** Tolare 49

**0049** Tolare 50

**0050** Tolare 51

**0051** Tolare 52

**0052** Tolare 53

**0053** Tolare 54

**0054** Tolare 55

**0055** Tolare 56

**0056** Tolare 57

**0057** Tolare 58

**0058** Tolare 59

**0059** Tolare 60

**0060** Tolare 61

**0061** Tolare 62

**0062** Tolare 63

**0063** Tolare 64

**0064** Tolare 65

**0065** Tolare 66

**0066** Tolare 67

**0067** Tolare 68

**0068** Tolare 69

**0069** Tolare 70

**0070** Tolare 71

**0071** Tolare 72

**0072** Tolare 73

**0073** Tolare 74

**0074** Tolare 75

**0075** Tolare 76

**0076** Tolare 77

**0077** Tolare 78

**0078** Tolare 79

**0079** Tolare 80

**0080** Tolare 81

**0081** Tolare 82

**0082** Tolare 83

**0083** Tolare 84

**0084** Tolare 85

**0085** Tolare 86

**0086** Tolare 87

**0087** Tolare 88

**0088** Tolare 89

**0089** Tolare 90

**0090** Tolare 91

**0091** Tolare 92

**0092** Tolare 93

**0093** Tolare 94

**0094** Tolare 95

**0095** Tolare 96

**0096** Tolare 97

**0097** Tolare 98

**0098** Tolare 99

**0099** Tolare 100

**0100** Tolare 101

**0101** Tolare 102

**0102** Tolare 103

**0103** Tolare 104

**0104** Tolare 105

**0105** Tolare 106

**0106** Tolare 107

**0107** Tolare 108

**0108** Tolare 109

**0109** Tolare 110

**0110** Tolare 111

**0111** Tolare 112

**0112** Tolare 113

**0113** Tolare 114

**0114** Tolare 115

**0115** Tolare 116

**0116** Tolare 117

**0117** Tolare 118

**0118** Tolare 119

**0119** Tolare 120

**0120** Tolare 121

**0121** Tolare 122

**0122** Tolare 123

**0123** Tolare 124

**0124** Tolare 125

**0125** Tolare 126

**0126** Tolare 127

**0127** Tolare 128

**0128** Tolare 129

**0129** Tolare 130

**0130** Tolare 131

**0131** Tolare 132

**0132** Tolare 133

**0133** Tolare 134

**0134** Tolare 135

**0135** Tolare 136

**0136** Tolare 137

**0137** Tolare 138

**0138** Tolare 139

**0139** Tolare 140

**0140** Tolare 141

**0141** Tolare 142

**0142** Tolare 143

**0143** Tolare 144

**0144** Tolare 145

**0145** Tolare 146

**0146** Tolare 147

**0147** Tolare 148

**0148** Tolare 149

**0149** Tolare 150

**0150** Tolare 151

**0151** Tolare 152

**0152** Tolare 153

**0153** Tolare 154

**0154** Tolare 155

**0155** Tolare 156

**0156** Tolare 157

**0157** Tolare 158

**0158** Tolare 159

**0159** Tolare 160

**0160** Tolare 161

**0161** Tolare 162

**0162** Tolare 163

**0163** Tolare 164

**0164** Tolare 165

**0165** Tolare 166

**0166** Tolare 167

**0167** Tolare 168

**0168** Tolare 169

**0169** Tolare 170

**0170** Tolare 171

**0171** Tolare 172

**0172** Tolare 173

**0173** Tolare 174

**0174** Tolare 175

**0175** Tolare 176

**0176** Tolare 177

**0177** Tolare 178

**0178** Tolare 179

**0179** Tolare 180

**0180** Tolare 181

**0181** Tolare 182

**0182** Tolare 183

**0183** Tolare 184

**0184** Tolare 185

**0185** Tolare 186

**0186** Tolare 187

**0187** Tolare 188

**0188** Tolare 189

**0189** Tolare 190

**0190** Tolare 191

**0191** Tolare 192

**0192** Tolare 193

**0193** Tolare 194

**0194** Tolare 195

**0195** Tolare 196

**0196** Tolare 197

**0197** Tolare 198

**0198** Tolare 199

**0199** Tolare 200

**0200** Tolare 201

**0201** Tolare 202

**0202** Tolare 203

**0203** Tolare 204

**0204** Tolare 205

**0205** Tolare 206

**0206** Tolare 207

**0207** Tolare 208

**0208** Tolare 209

**0209** Tolare 210

**0210** Tolare 211

**0211** Tolare 212

**0212** Tolare 213

**0213** Tolare 214

**0214** Tolare 215

**0215** Tolare 216

**0216** Tolare 217

**0217** Tolare 218

**0218** Tolare 219

**0219** Tolare 220

**0220** Tolare 221

**0221** Tolare 222

**0222** Tolare 223

**0223** Tolare 224

**0224** Tolare 225



## ••• F1 GRAND PRIX 2 •••

Decine e decine di lettere sono arrivate in redazione chiedendo codici, setup e un sacco di altre cose. In attesa di un articolo del mitico Antonio Perna che ci indichi i setup e le strategie di gara per ogni singolo circuito, accontentatevi di un paio di consigli e di setup che ho trovato particolarmente utili.

- 1) Conviene sempre avere un rapporto di 2 a 1 nell'inclinazione degli alettoni. Io di solito parto con un valore di 20/10. Poi aggiusto le marce partendo dalla più alta. Trovata la marcia alta ottimale (alla fine del rettilineo più veloce dobbiamo arrivare al primo LED rosso), aggiusto tutte le altre con una spaziatura di 6 o 7 per cento.
- 2) Dopo questi primi passi, gradatamente modifico gli alettoni (e subito dopo le marce) per vedere se trovo dei miglioramenti nelle prestazioni.
- 3) Il mio setup per Monza è 10/1, con un passaggio alla parabolica sempre estremamente cauto.
- 4) Il mio setup di Hockenheim è 7/1 (attenti alle curve: dovete frenare circa 50 metri prima del solito).
- 5) A Monaco non c'è storia: dopo innumerevoli prove, il setup massimo (20/20) rimane secondo me sempre il migliore anche quando le gomme si deteriorano.

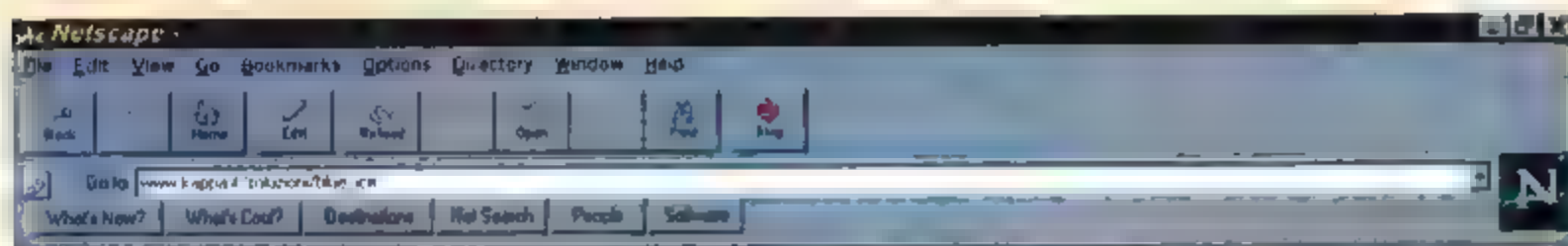


## AFTERLIFE

In contemporanea con l'uscita della versione di questo simulatore di "Alcibiade" della Lucas splendidamente tradotta in italiano, ecco un paio di trucchetti che vi consentiranno di giocare al meglio e con un pizzico di umorismo.

Durante il gioco, digitate [SAMMAX] per attivare questi due buff e simpatici "personaggi bonus". Per avere un sacco di soldi invece digitate [BQ], 10.000 penny stanno aspettando solo voi!

## BENVENUTO NEL SITO CARTACEO DI BLUE ICE



### BENVENUTI NEL SITO CARTACEO DI BLUE ICE

Nella seconda puntata di consigli per l'avventura ad enigmi prodotta dalla Psygnosis, gli aiuti che vi possiamo dare sono sempre quattro

- 1) Cosa c'è di meglio di una lente d'ingrandimento per "mettere a fuoco" i pensieri di qualcuno?
- 2) E' utile leggere i pensieri dei cuochi frequentemente
- 3) Esaminando con cura la biblioteca si potranno conoscere molte cose interessanti
- 4) Per entrare nelle varie stanze, i cuochi sono la chiave di tutto





**Finalmente ho convinto il Cyber Master a portarmi a sciare. Gli ho montato una serie di cingoli, e l'ho sfruttato per trasportarmi in cima alle piste, come con uno skilift. Al termine della giornata mi sono fatta una cioccolata super, mentre lui si è scolato un litro di Parafu... Come dire, a ognuno il suo! Ho visto che tantissimi mi stanno scrivendo via Internet! Bravi! Continuate così, e continuate a visitare il nostro sito!**

**Silvia**

## QUANDO ESCE SUPER BOMBERMAN 3

Carissima Silvia, mi chiamo Andrea e leggo sempre la vostra rivista perché sono un appassionato di videogiochi. Ti scrivo per chiederti un'informazione: circa sei anni fa uscì sia su Amiga sia su Pc un gioco veramente divertente che si chiamava Dyna Blaster; passavo ore intere a giocare con i miei amici e con i miei fratelli. Mi ricordo poi che l'anno scorso uscì un'edizione per Super Nintendo che si chiamava "Super Bomberman 3": un gioco fantastico, strepitoso, stupendo e chi più ne ha più ne metta.

Questo gioco suscitò in me una tale gioia che andavo sempre a casa di un mio amico a giocare finché un giorno vendette la sua console per la Playstation e purtroppo mi dovette rassegnare.

Infine qualche mese fa ho letto, su un giornale per console di un mio amico, che stava per uscire un altro numero di Super Bomberman con addirittura nuovi personaggi.

Ora ti chiedo: dopo tutta questa fiumana di caratteri, è uscita o deve ancora uscire una versione del gioco su Pc? Ti prego, rispondimi perché non resisto più.

Andrea Croffi - Roma

**C**aro Andrea, al momento in cui ti scrivo non ho avuto ancora la data esatta di uscita del nuovo gioco da te ricercato. Ti posso dire che mi hanno detto che probabilmente sarà pronto entro l'estate. Spero vivamente di averti dato una notizia utile, che ti renderà ancora più felice.

Bacini

## UN PROBLEMA DI SCELTA

Carissima Silvia, mi chiamo Giuseppe... e ho 14 anni. Che dire? Insomma, è la prima volta che vi scrivo e sono nell'imbarazzo più totale. Saranno due anni che leggo la vostra rivista (scusa se non aggiungo aggettivi, non vorrei cadere nel banale), ma solo adesso mi sono deciso a scrivervi. Finalmente sono riuscito a cominciare questa lettera.

Essendo la prima volta che vi scrivo, tante sono le cose che vi devo dire. Quindi cominciamo.

Prima di tutto volevo esprimere un mio parere su varie lettere di vostri lettori, che dicevano che la vostra rivista era lo scopo della loro vita assieme al loro computer. Io credo che siano queste affermazioni a causare critiche sull'uso del computer. Io, per esempio, oltre ad

essere un grande appassionato di sport, passo molto del mio tempo con i miei amici o a volte, il che sembrerà strano, con un buon libro. Nonostante questo, leggo molto volentieri sia la vostra rivista che altre dello stesso genere e trovo un grande divertimento a giocare sul mio Pentium 100.

Chiusa la parentesi, passo a domande più veloci:

1) Una volta mi sembra di aver letto che c'era la possibilità di chiedere di poter giudicare videogiochi, come fate voi in redazione, per la vostra rivista. E' vero?

2) Il Natale è passato. La Befana saprà che cosa è Fifa 97?

3) Conviene che mi compri Fifa 97, XS, Command e Conquer 2, Screamer 2, F22, oppure il volante con i pedali per il mio grandioso GP2?

4) Mi giudichi i titoli detti sopra specificando se saranno capolavori o le solite "BUFALE FESTIVE"?

P.S. Perché non dici che in realtà sei Claudia Schiffer? Saluti alla donna più bella del mondo.  
Giuseppe Sant'Elia

**E**hilà! Ma sei sempre così galante con le ragazze? Ti ringrazio per i complimenti, e passo immediatamente a rispondere alle tue domande.

1) Non so dove hai letto o sentito tale notizia, che sicuramente non è mai stata pubblicata da quando scrivo per K, ma ti posso dire che noi della redazione non abbiamo



mal chiuso le porte in faccia a nessuno. Quindi, se sei interessato a scrivere per K, mandaci un tuo elaborato e vedremo se sarai in grado di essere annoverato tra i "mitici di K".

2) Certo che la Befana sa cos'è Fifa 97... Hai letto il numero di Dicembre?

3) Cosa ti convenga non lo so... cerca di prendere il gioco o l'accessorio che più ti aggrada! Certo che il volante (se sei amante dei giochi di guida) ti offre grandi emozioni.

4) I giochi da te citati sono tutti molto belli, e sinceramente approvo i giudizi della redazione che hanno espresso nelle recensioni.

Non sono Claudia Shiffer, e se vuoi vedermi cerca in edicola il gioco che mi hanno dedicato, così potrai farti un'idea su com'è fatta la tua redattrice preferita! Grazie per il complimento! Bacini.

## IMMORTALE MK2!!!

Carissima Silvia, mi chiamo Simone e come molti ragazzi ho un amore incredibile per i picchiaduro. L'altro ieri, preso da un raptus da massacro, ho re-installato sul computer il fido MK2 e con il vostro manualletto sotto la tastiera mi sono messo in testa di voler fare tutto: dalle Fatalità alle Babality! Dopo ore e ore di "consumamento" delle dita della mano destra ho fatto una terribile scoperta: diverse mosse del manualletto sono sbagliate... (aaarrggghhh).

Es.: la Pit&Spike di JAX non è B(GGS)LK, bensì B(SSG)LK, la Pit&Spike di SUB ZERO non è AGAHP ma come per tutti gli altri ninja GGAAB e così, per caso, la Pit&Spike di KUNG LAO è AAAHP e non AAALP! Di altre non ne ho trovate ma credo che ce ne siano ancora.

Spero che tu non prenda questa lettera come un'offesa, perché tutti possono sbagliare; io la sto scrivendo per quei poveri ragazzi

(come me) che nel cercare di fare le suddette mosse si sono fatti venire i crampi alle dita. Prima di salutarti però ho diverse domande da porti:

1) Come si esegue la Fatalità del drago di LYU KANG? (Non è di sicuro quella del manualletto perché non sono mai riuscito a farla, neanche una volta)

2) Nello schermo dell'acido come si fa a farci volare dentro l'avversario?

3) Qual è il tuo numero di telefono?

4) Siete sicuri che, per incontrare SMOKE, bisogna fare G+tasto F1 quando esce il programmatore? Bene, questo è tutto, un bacione e una mazzata nelle gengive al Cyber Master (scherzo).

Ciao da Simone, detto anche Prisma

Caro Simone detto Prisma (ma che automobile possiedi? Ah! Ah!), ti avverto che probabilmente non hai una versione corretta di MK2 (almeno non la stessa testata da noi), e per questo non corrispondono alcune delle tue mosse. Comunque ecco di seguito le risposte alle tue domande:

1) FATALITY PER LYU KANG: GIU' - AVANTI - DOPPIO BLOCCO - CALCIO ALTO.

2) Lo saprai leggendo le prossime lettere di Cyber Master (che ricambia la mazzata sulle gengive...).

3) Il mio numero di telefono è ##@&""^\$u (furbacchione! Non lo saprai mai!!!).

4) Devi continuare a effettuare degli uppercut e premere G+F1 quando esce il programmatore. Un Kissone!

## UN PROBLEMA DI HARDWARE

Carissima Silvia, ti scrivo perché vorrei da te un consiglio su cosa cambiare o aggiungere al mio Pc, spendendo una cifra non superiore alle 400.000. Io possiedo un Pc P100 ("trasformato" in P120) AWE 32, Matrox Millenium 2MB, CD-ROM 8x, 32 MB Ram, HD 1,2 GB, monitor Sony 15" Sx. Sono appassionato di videogames, odio i picchiaduro e i

simulatori di volo, ho Win 3.11.

Infine, vorrei fare un annuncio a tutti i giocatori di videogames:

"Compriamo solo giochi originali per i prossimi sei mesi e vediamo se i prezzi diminuiscono sensibilmente.

Se così non fosse, non acquistiamo più giochi per un anno, e vedremo se non diminuiscono i prezzi".

Secondo voi i CD e i CD-ROM quanto dovrebbero costare? A mio avviso i CD audio non dovrebbero superare le 25.000 e i CD-ROM (games) le 60.000, gli altri CD-ROM almeno la metà dell'attuale prezzo di vendita.

Andrea

Caro Andrea, hai sviscerato un problema non indifferente! Mi piacerebbe sapere il parere di altri lettori e videogiocatori sul problema dei prezzi dei Cd-Rom. Il mio parere è che effettivamente il prezzo del Cd-Rom in genere sia troppo alto. Centomila lire di media non sono poche da spendere per un gioco, soprattutto se ha una longevità molto bassa.

Bisogna, altresì, tenere conto delle ripartizioni che vanno agli sviluppatori, ai distributori e ai rivenditori, e soprattutto ai "localizzatori", coloro i quali traducono in italiano il prodotto... Per contro poi ci sono, come giustamente riferisci, gli acquirenti, che se fossero in numero decisamente superiore farebbero sicuramente diminuire il prezzo di acquisto di un Cd-Rom. Eh sì, caro Andrea... giocare costa! Ma costa anche produrre un videogioco! Ma per fortuna arriva K in vostro aiuto, fornendovi i K Games! Vabbé, magari non sono come Command & Conquer o Quake, ma sono prodotti di basso prezzo proprio per venirvi incontro. Per quanto riguarda il consiglio sull'hardware da acquistare... beh!... forse forse ti conviene acquistare un nuovo processore, magari un Pentium 166. Ora come ora i prezzi dei processori sono scesi a tal punto da permetterti di upgradare il tuo Pc senza spendere troppo. Spero di averti dato un buon consiglio, e di risentirti al più presto, magari con qualche nota sui K Games. Bacini.

# MUSIC MASTER

## consigli per l'uso

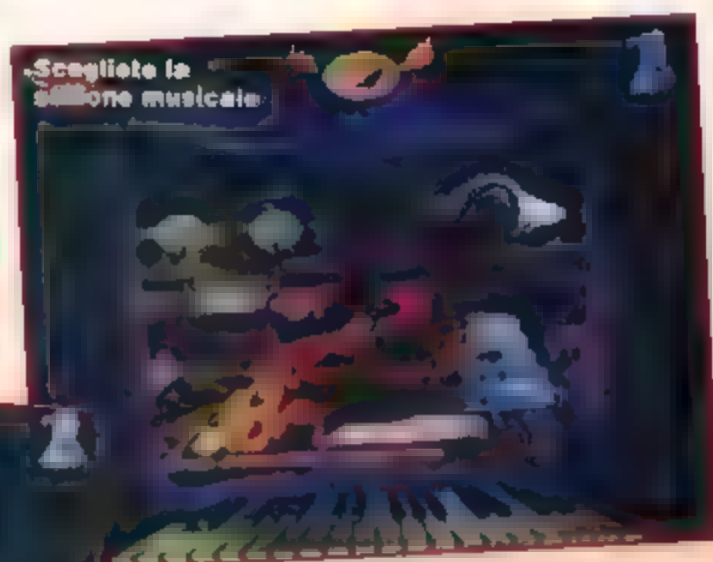
**Tenetevi pronti amanti della musica. State per entrare nel regno di Music Master, la ricerca finale dell'armonia musicale. Mettete alla prova la vostra bravura nel riconoscere i toni, mettere insieme i ritmi e le melodie, arrangiare pezzi musicali, e riconoscere la differenza tra gli strumenti musicali e gli stili.**

**A**vete sempre sognato di diventare musicisti? Siete sionali come campane e volete suonare come Sting delle canzoni melodiche da voi composte? Non vedete ora di far vedere alla nonna come siete diventati bravi a utilizzare Picci? Grazie a Music Master potrete realizzare tutto quanto sopra esposto con una facilità incredibile, anche divertendovi. Music Master difatti non è un semplice "multimedia" ma un viaggio interattivo attraverso la musica utilizzando le tecnologie informatiche e la grafica "virtuale". Splendidamente realizzato Music Master è un prodotto tutto italiano, realizzato dalla nota software house Mediolà, già promotrice di titoli quali Woodspell, Who's Fat Lou?, Il Bavierino. Questa volta, per venire incontro al "caro prezzo" dei CD-ROM la Mediolà ha voluto promuovere questo titolo con un prezzo molto interessante: solo Lit. 19.900! In più, per facilitare tutti coloro che non hanno nelle immediate vicinanze un negozio di articoli informatici, distribuirà questo titolo direttamente in edicola a partire dalla metà del mese. Per darvi un assaggio su come muovervi attraverso il futuristico mondo musicale di Music Master, abbiamo "l'onore" di introdervi nel magico mondo degli accompagnamenti e delle percussioni.

### IL MONDO DEGLI ACCOMPAGNAMENTI

Provate la vostra abilità nel riconoscere i toni. Per vincere dei punti nel gioco della piramide dovete riconoscere un pezzo musicale con la giusta chiave. Quando

la piramide appare, e in qualunque momento del gioco, cliccate sulla pietra con il cerchio e triangolo play a sinistra in basso dello schermo per sentire la canzone che dovrete riprodurre iniziata dal basso della piramide. Il piedrone che sta più in basso nella piramide è la sezione costante della batteria che non varia. Cliccate sul gradone successivo in basso. Sentite una parte del pezzo musicale in una chiave differente. Fate ruotare la pietra e provate ognuna delle diverse dodici chiavi. Quando sentite la chiave corretta cliccate sul gradone successivo e la vostra risposta verrà automaticamente registrata. Continuate a procedere verso l'alto facendo ruotare ciascuno dei livelli della piramide e selezionando la chiave corretta per ognuno, fino a raggiungere il livello più alto. Per cambiare una risposta registrata cliccate sulla pietra "tag" a sinistra e a destra della piramide. Quando avrete terminato cliccate sulla tastiera e vedete quanto avete realizzato.



### IL RITMO

Dentro la prima delle stanze del palazzo proverete le vostre capacità ritmiche mettendo insieme sei coppie di ritmi di bassi e basi di percussione. Cliccate sulle dodici pannelle pulsanti gialle e verdi fosforescenti in qualunque momento per provare il loro suono. Quando trovate una combinazione, trascinate una pallina gialla e la sua corrispondente verde sul piano di composizione. Ricordate: una volta lasciata una delle pannelle sulla tabella, non può più essere spostata. Quando tutte e sei le coppie sono state associate sulla tabella, cliccate sulla tastiera in basso alla schermata per vedere il vostro punteggio.







1994-1995

COMMUNICATOR 33.6 INT	170
COMMUNICATOR 33.6 EST	240
<b>SPEEDCOM</b>	
PARANZIA 2.4MM	
33.6 INT	190
VOICE	210
33.6 EST VOICE	





# LA TRIADE INTERNETTIANA



Questo sito vi permette di accedere a una varietà incredibile di siti dove poter downloaden i vostri software preferiti, oppure di potervi confrontare online con utenti di tutto il mondo in giochi di vario tipo. Assolutamente da "bookmarkare"!

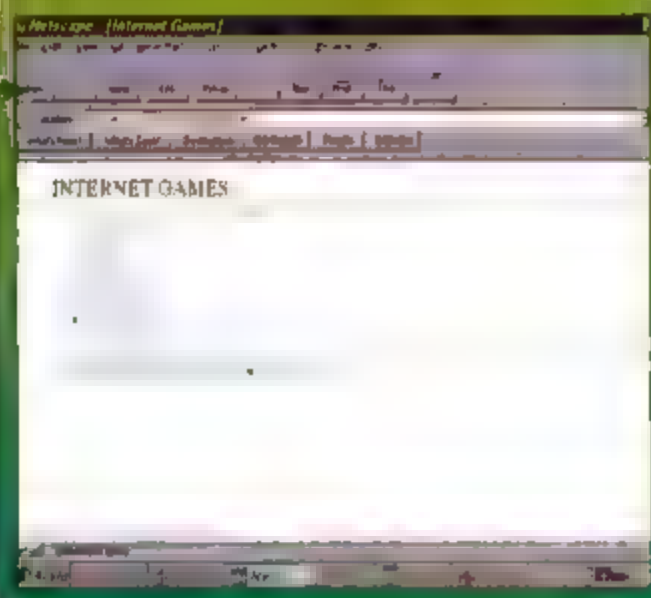
## 136



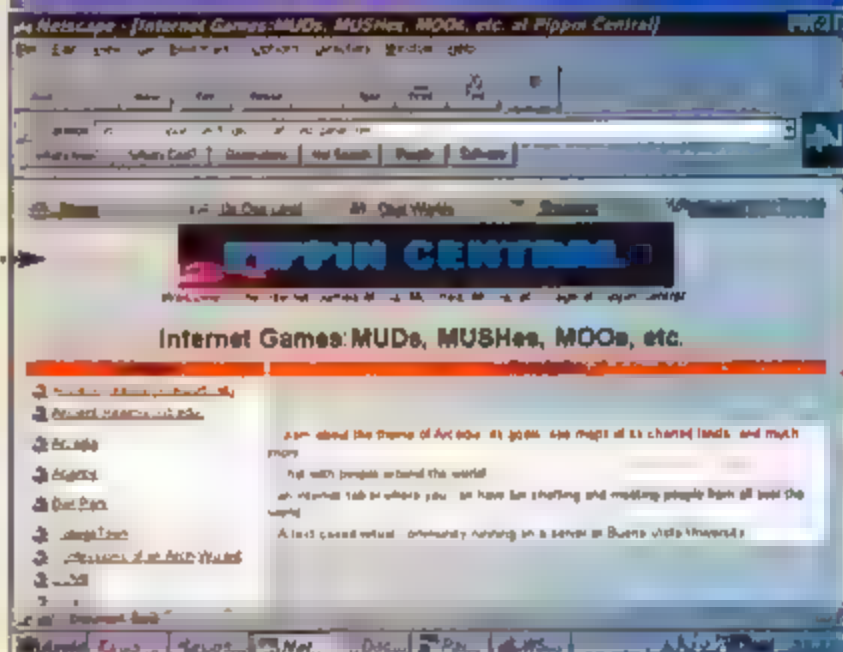
# GIOCHI IN TRICOLORE

[http://net1.onion.it/html/onon\\_games.html](http://net1.onion.it/html/onon_games.html)

Guarda qua da un sito la cui URL ha rogne, perché, sargemente, è un link ad altri giochi internet, ma, alla sede ne tutti i termini di cui si parla a cercare con il motore di ricerca.



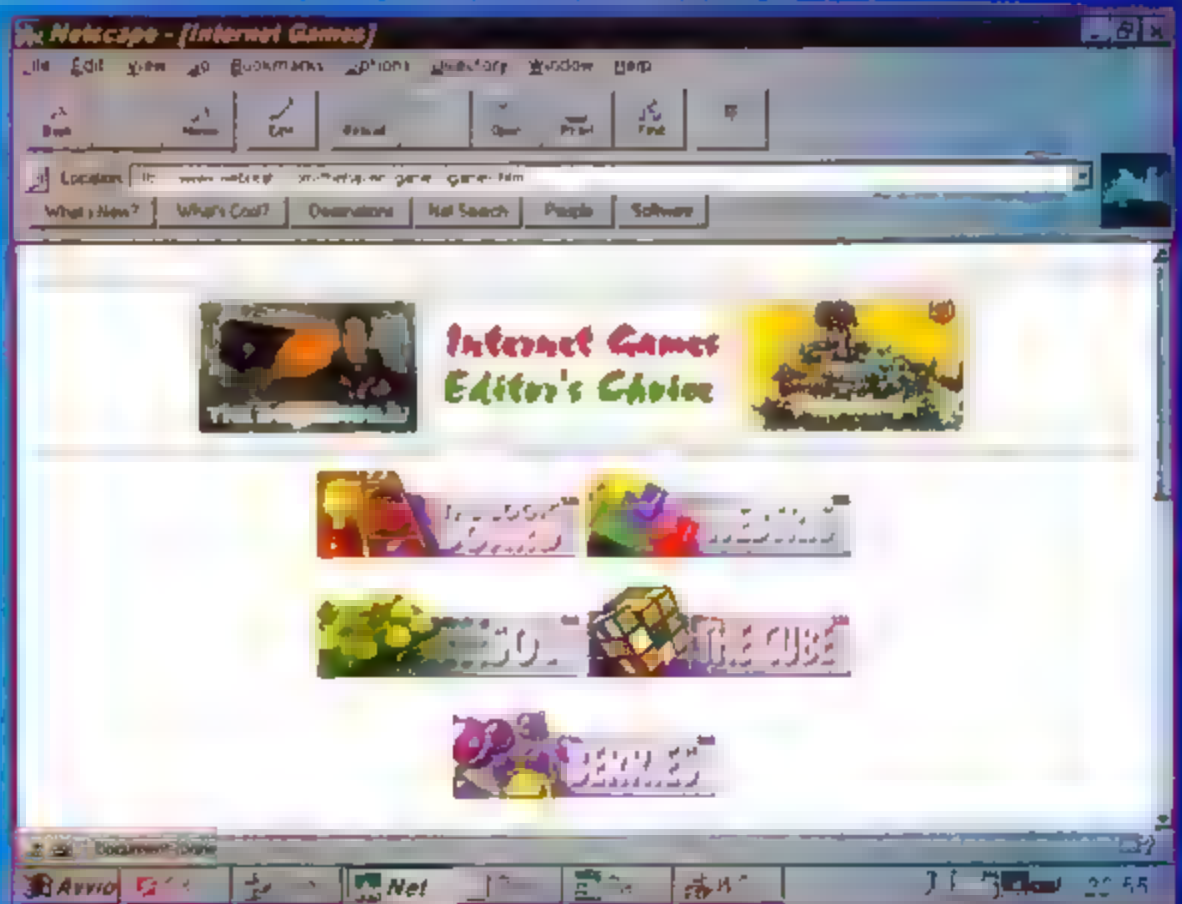
# SKORRI E CHAT CHE PASSIONE!



# READY TO PLAY

gioco  
gioco  
gioco

giocore giocare...



**È USCITO RALLY CHALLENGE**

# C'ERANO UNA VOLTA GLI ALTRI.

Finalmente potrai provare le vere sensazioni di una corsa rallystica. Rally Challenge, infatti, nasce dall'unione tra le esperienze di un team di piloti professionisti (la tua auto si comporterà esattamente come nelle situazioni reali di gara), ed un

revoli punti di vista, ma addirittura di fare vere e proprie inversioni a "U".

Allora, vieni a scoprire tutta la qualità di Rally Challenge e dei titoli CD Line: basta fare una corsa fino al tuo PC Shop.



sofisticatissimo motore 3D, che grazie al rendering in diretta ti consentirà non solo di scegliere innume-



SPONSORIZZATO DA



**MULTIMEDIA MA VERO.**

## IL PIÙ REALISTICO SIMULATORE DI CORSE RALLY.

MEDIUM TAL A SPA, DIV. CD LINE - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02 89405533 - FAX 02 89404331







## CREATURE

**PRO:** Originissimo. Nemici sono molto simpatici e ben realizzati. È completo sotto ogni aspetto.

**CONTRO:** Non c'è uno scopo da raggiungere e dispersivo può piacere o non piacere a seconda dei gusti personali.

**KOMMENTO** Creature è un'esperienza nuova, ricca di simboli interessanti e capace di coinvolgere; ma non vi offre uno scopo finale da raggiungere o una serie di livelli da affrontare. Personalmente ho trovato Creature molto divertente e simpatica, ma è un gioco che va provato prima dell'acquisto, perché può piacere o non piacere a seconda dei gusti.

## ARKRIEZ

**PRO:** Grafica delle piattaforme molto bella e ricca di dettagli. Livelli molto vasti e grande libertà di movimento. Buona presentazione.

**CONTRO:** Reazione e animazioni dei personaggi un po' scadenti e approssimative. Non molto bello il modo in cui si combatte contro degli alieni non troppo intelligenti. Armi che si esauriscono troppo in fretta.

**KOMMENTO** A parte qualche difetto, Arkriez è un gioco carino che si fa apprezzare per l'ottima veste grafica delle piattaforme e per il modo in cui si muove liberamente per i livelli. Bellissimo, da non perdere!

## ACE VENTURA

**PRO:** L'avventura è realizzata con una grafica grafica. Diversi tentativi motivati nonché gli effetti sonori. Le mini-sequenze arcade aggiungono un tocco di abilità che non guasta, anche se la difficoltà è qui abbastanza ridotta.

**CONTRO:** Questa non è sicuramente una tra le avventure più lunghe alle quali ho giocato. In effetti, forse avrei preferito una longevità superiore.

**KOMMENTO** Questo gioco si può probabilmente considerare un terzo livello a saga di Ace Ventura. Se adorate le situazioni demenziali credetemi, non lasciatevi sfuggire.

## JET FIGHTER

**PRO:** Musica molto gradevole, gran spensieratezza, effetti sonori e visivi molto belli, buona presentazione, buona usabilità, buona interfaccia, buona guida.

**CONTRO:** Richiede hardware non esigenti, se si vuole giocare solo a livello di divertimento. Qualche bug nel combattimento.

**KOMMENTO** Jetfighter è un progetto estremamente professionale che non può che consigliare a tutti che abbiano una passione per i voli. È un gioco che si acquista comunque fortemente consigliato.

## DIABLO

**PRO:** Il sistema di generazione audio è veramente buono. Qua, Cosa anche l'equipe grafica è veramente buona. Un'ottima avventura a base di magia e di potere.

**CONTRO:** Se non avete Win 95 non si può giocare. Chiede requisiti se avete un Pentium 60 a 16 Mega. Se però avete una macchina un tantino decente.

**KOMMENTO** Diablo è un gioco per giocare a computer. È un gioco di avventura, di azione, di strategia. È un gioco che si acquista e si gioca. È un gioco che si acquista e si gioca. È un gioco che si acquista e si gioca.

## CYBER GLADIATOR

**PRO:** Buona grafica, animazioni. Non è un gioco da bambini.

**CONTRO:** Pochi personaggi. A volte è un po' pesante. A volte è un po' pesante.

**KOMMENTO** Tecnica niente Cyber Gladiator. È un gioco che si acquista e si gioca. È un gioco che si acquista e si gioca. È un gioco che si acquista e si gioca.

## NBA LIVE 97

**PRO:** Grafica impressionante, semplicità di gioco che lo rende immediato, opzioni a non finire per lo sport appassionati, bella iconografia e colonna sonora. Fedelissimo nella riproduzione dei dati di ogni giocatore.

**CONTRO:** Su macchina lenta dovrete disattivare un po' di opzioni e perderete quel realismo che si respira su PC potenti.

**KOMMENTO** Bel gioco. Avvincente, realistico, buona grafica, fedelissimo alla realtà. È uscito proprio bene.

## MASTER OF ORION II

**PRO:** Pura strategia. Audio eccellente. Molteplici possibilità.

**CONTRO:** Hardware esoso. Combattimenti a volte troppo lunghi. Manca il speech.

**KOMMENTO** Uno dei più bei giochi a tema di strategia. Master of Orion II ha un numero per soddisfare anche la strategia più esigente. Curato con ottima grafica e molto versatilità, è estremamente giocabile (specie sotto Windows 95) dopo essersi imparati tutti un po' la possibilità di connessione via internet aumenta le già notevoli potenzialità. Molto bene introduttore di punteggio finale e della Hall of Fame. Da raccomandare.

## KRAZY IVAN

**PRO:** Un gioco accattivante, caratterizzato da un ritmo frenetico e da elevata giocabilità sia dall'inizio e dalla fine, grafica fluida, dettagliata e ben realizzata.

**CONTRO:** Finquando capirete come riuscire a sconfiggere vari nemici, inoltre non spicca certo per la varietà di situazioni da affrontare, sempre abbastanza simili.

**KOMMENTO** Siamo di fronte ad un titolo che avrebbe meritato miglior sorte, ma a causa di alcune notevoli imperfezioni che ne minano indiscutibilmente la longevità. Si risolve in un "Divertente da giocare per qualche giorno, soprattutto in multiplayer".





## SIM COPTER

**PRO:** Ottima grafica, gioco appassionante e duraturo, compatibile con gli sfondi di SimCity 2000.

**CONTRO:** particolarmente difficile nel primo approccio.

**KOMMENTO** Molto carino come grafica ma vi deve piacere il genere e dovere avere molta pazienza per imparare i comandi.

## PRIVATEER 2

**PRO:** Tutti quei dentini interattivi. Originissima grafica, grande audio, varietà di gioco, longevità (longeva quasi tutto).

**CONTRO:** Quasi l'eccezione. Idea forse se IVc IV avesse prodotto qualcun altro, ora potrebbe sovrastarsi con i risarcimenti danni per pirateria. Per questo che riguarda la macchina, temete pure infedeli, non si scappa. O workstation o misba.

**KOMMENTO** Non si chiede anni di lavoro spesi bene, dovizi di particolari video, ottimi grafiche, voi spaziali tutti bene. Giocabile ma ambiziosa la faccia agli attori e involtare un po' la trama e l'eco a voi IVc IV. Continua ide IV.

## POWER F1

**PRO:** Grafica veramente incredibile, la migliore mai vista su di un simulatore di corse. Gira bene anche su computer non "mostriuos".

**CONTRO:** Per giocare decentemente a PF1 sarete costretti a usare il joystick o meglio ancora il volante. Gioco un po' troppo generoso che permette molti errori di guida.

**KOMMENTO** Un grande elogio va senz'altro alla grafica superba, detta giallissima, estremamente precisa e incredibilmente fluida. Il nuovo punto di riferimento in questo tipo di giochi. Molto belli anche suoni veramente molto realistici.

## TUNNEL BLITZ

**PRO:** Grafica ed audio da incisa di latitudine, ampiezza di riproduzione e facilità di controllo del veicolo.

**CONTRO:** Ambientazioni ripetitive e inverosimili per tutti uguali tra di loro.

**KOMMENTO** Tunnel Blitz è sicuramente un ottimo gioco, divertimento che si prova pilotando il vostro veicolo in terra, ora niente neonati alla tastiera per un gioco di ambientazioni che vi sarete costretti a percorrere, abbinare alle splendide audio, sono punto di forza di questo gioco. Peccato che i programmatori non siano riusciti, o più nel creare ambientazioni sempre diverse per ogni livello.

## STARS

**PRO:** Completissimo, variabile, sensibile alla e manovrabile, che si sente in testa, la prima come prima di un'azione in gara.

**CONTRO:** Gioca e si sente prima, la prima di un'azione in gara, gioco combattimenti senza bersaglio.

**KOMMENTO** Stars è un gioco che si sente in testa, la prima di un'azione in gara, gioco combattimenti senza bersaglio, che si sente in testa, la prima di un'azione in gara, gioco combattimenti senza bersaglio.

## STAR TREK BORG

**PRO:** È un ottimo film a recitazione e molto buona e gli scenari sono neppure meno quelli di Star Trek.

**CONTRO:** Sta la interattività, un bug non permette di rivedere il film in modo continuo.

**KOMMENTO** Ha un'idea di film interattivo, ma nel suo genere è uno dei migliori. Probabilmente per la longevità minima, non ne giustifica il prezzo.

## SENSIBLE WORLD OF SOCCER

**PRO:** Grafica eccezionale. Giocabilità ottimale. Nomi dei giocatori reali.

**CONTRO:** Richiede un hardware un po' pompalo.

**KOMMENTO** Come con il suo omonimo per PC, SWOS è un gioco assolutamente da comprare, perché è davvero fantastico. È uno dei titoli più blasonati, per ora, per il mitico e immortale Amiga.

## AREA 51

**PRO:** Un gioco inizialmente divertente, soprattutto se giocato in due. Controlli da una o senza guida e da un buon suono da molto tempo, che è ancora e l'area attaccata a se stessa per.

**CONTRO:** qualche volta qualche gioco a massimale a causa della ripetitività che è un po' scomodo utilizzo del mouse come unità di puntamento e dello stile di gioco ormai "datato".

**KOMMENTO** Un gioco divertente, senza troppe pretese, da mostrare agli amici quando fuori prove.

## NIRVANA

**PRO:** QT da sballo per gli amanti dei particolari, fa usare tanto la testa e le dita, ma per sfogliare VERI libri, si coltivano gli indizi (sempre che abbiate in casa una copia di Pinocchio...).

**CONTRO:** Se non avete a portata di mano Pinocchio o Borges chiudete pure tutto. Rovina la sorpresa se non avete ancora visto il film, che del resto lo rende più comprensibile.

**KOMMENTO** Nirvana segna il passo per un nuovo modo di pensare il gioco interattivo.

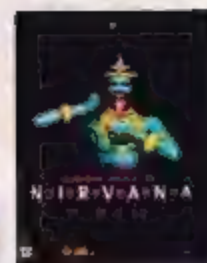




NEW

# Non Solo Software.

CD-ROM PlayStation e Saturn



NEW



PREZZI FAVOLOSI

IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI, ACCESSORI E GIOCHI  
PER PC, PLAYSTATION E SEGA SATURN.

Vieni a trovarci a

CASALECCHIO DI RENO (Bo) - VIA PORRETTANA 382 - TEL. (051) 576798 - FAX (051) 592613

Troverai tutte le novità più belle





# MART

**Puntincontro Club** è il nuovo club per tutti i possessori Amiga desiderosi di contattare altri per scambiare opinioni, idee e programmi per questo fantastico computer.

L'iscrizione è gratuita. Per informazioni gli interessati potranno scrivere (allegando il francobollo per la risposta) a:

**Puntincontro c/o Falorni Andrea, via Marche 12, Taverna d'Arbia (SI) o telefonare al numero 0577/385193.**

**Vendo** originalissimo per Pc cd-rom Druid, Demons of the Minds a L. 45.000.

Oppure lo scambio con uno dei seguenti giochi: The Dig, The Seventh Guest, Myst, The 11th Hour, Discworld, cioè una bella avventura grafica!

**Telefonare, ore serali, al numero 0342/801371 e chiedere di Mauro.**

**Vendo** giochi originali (in italiano) per Pc. Su cd-rom: Time Command (L. 40.000), Il Segreto dei Templari (L. 40.000), FIFA '96 (L. 40.000), The Need for Speed (L. 40.000). Su floppy: INCA II (L. 25.000), Sam & Max (L. 30.000), Shadow of the Comet (L. 25.000), Day of the Tentacle (L. 30.000). Tutti i giochi insieme a L. 240.000 anziché L. 270.000. Confezioni originali, comprensive di manuali.

**Telefonare Enrico, ore pasti, al numero 06/86203376.**

**Vendo** giochi su cd-rom per Pc: Prisoner of Ice L. 50.000 (ita), Deadline L. 65.000 (ita), Star Trek A Final Unity L. 55.000, Microcosm L. 30.000. Blocco unico a L. 195.000.

**Telefonare, ore pasti, al numero 0187/630516 e chiedere di Simone.**

**Vendo** Pentium 133, 16 Mb RAM con scheda madre 430HX, corredato di scheda video DIAMOND STEALTH 2000 3D (con proc. VIRGE), scheda audio 16 bit compatibile SB, casse da 120 watt; HD 1, 2 gb. QUANTUM BIGFOOT, cd-rom 6xTOSHIBA monitor 15", modem 28.800, cache da 512 Kb; Joystick, mouse + WINDOWS '95 da Cd con dischetto d'installazione e molti programmi su hd, al fantastico prezzo di L. 3.500.000 molto trattabili. Solo 2 mesi di vita. Gar. valida.

**Telefonare al numero 0883/589828 e chiedere di Carlo.**

**Vendo/scambio** (zona Roma) per Pc i seguenti giochi originali: Duke Nukem 3D, The Settlers II, This Means War!, Sim Isle e altri.

**Telefonare al numero 06/3336360 e chiedere di Antonio.**

**Vendo** a L. 15.000 ciascuno dei seguenti titoli originali per Pc cd-rom: The Journeyman Project Turbo, AEGIS the Guardian of the Fleet, Tomado, Empire Soccer, Lemmings the Chronicles, War in the Gulf, Reunion e Dawn Patrol. Vendo inoltre, a L. 30.000, anche i seguenti cd-rom: UFO Enemy Unknown, Privateer e The Vortex Quantum Gate II (3 cd). Infine, vendo FIFA SOCCER '96 a L. 50.000! Sono disposto anche a scambiare.

**Telefonare al numero 0586/608834 e chiedere di Marco.**

**Vendo** Amiga 500 Plus (1 mega) con oltre un centinaio di giochi e programmi, tra i quali moltissimi simulatori di volo e di guerra.

Vendo anche 2 joystick, mouse, vari portadischetti, copritastiera, mousepad.

L. 400.000 trattabili.

**Telefonare, ore pasti, al numero 031/521107 e chiedere di Massimo.**

**Vendo**, a un prezzo inferiore di L. 100.000 rispetto al costo normale, l'abbonamento annuale a Full Internet.

**Telefonare al numero 039/460248 e chiedere di Graziella.**

**Vendo** monitor Cristal SVGA, risoluzione max 1.024x768 A90HZ con schermo antiradiazioni, un anno di vita, usato pochissimo, a L. 300.000.

**Telefonare, ore pasti, al numero 0586/606957 e chiedere di Paolo.**

**Vendo** per Pc cd-rom Broken Sword (versione italiana), NHL Hockey 97, Warcraft II (versione italiana), NBA Line 96, Fx Fighter. Tutti con manuali e confezioni originali.

**Telefonare al numero 0382/26642 e chiedere di Luca.**

**Vendo** portatile Texas Instruments T3000, CPU 386, HD 60, FD 1,44, mouse, monitor lcd monocromatico, modem interno, borsa trasporto, MS-dos, MS-Windows 3.1, Word 2.0, Excel, MS-publisher, superbase, a L. 1.300.000 trattabili.

**Telefonare, ore pasti, al numero 075/9275523 e chiedere di Gabriele.**

**Vendo** e scambio giochi per Pc cd-rom. I miei giochi sono: Wing Commander 3, Gabriel Knight II, Zork Nemesis, Police Quest SWAT, Time Gate, Star Trek The Next Generation, Theme Park, Ripper, Full Throttle, Little Big Adventure, Tomb Raider.

Vendo inoltre a L. 80.000 una scheda video PCI Trident 9440.

Sono interessato in particolare ad avventure grafiche, ma non solo.

**Telefonare, ore pasti, al numero 0962/25559 e chiedere di Antonio.**

**Vendo** floppy e manuali originali di Falcon 3+OFT+Mig 29 a L. 100.000, Ka-50 (Hokum) a L. 50.000, Indycar Racing, F1 Grand Prix, Mortal Kombat, Rise of the Triad, Doom 2, One Must Fall, Radix: Beyond the Void a L. 25.000 cad.

**Telefonare, ore serali, al numero 02/8267162 e chiedere di Sergio.**

**Pc cd-rom vendo** Atf, Indycar II, AH64D a L. 70.000; Duke Nukem 3D, Screamer II a L. 60.000; Rebel Assault a L. 40.000; Tbx, Indycar (floppy) a L. 30.000; FS 5 + scenari Parigi, Washington, S. Francisco a L. 150.000.

Tutti in versione italiana, collezione originale con manuali.

**Telefonare, orari negozio, al numero 0522/857140 e chiedere di Ivan.**



# SIM COPTER

**QUANDO NON VI BASTANO PIU'  
SOLO 3 DIMENSIONI PER  
GIOCARRE A SIMCITY**

- VOLA CON I TUOI ELICOTTERI IN AIUTO DEI SIM-CITTADINI
- CONTRASTA IN PRIMA PERSONA TUTTI I PICCOLI INCIDENTI DELLA METROPOLI
- POSSIBILITÀ DI IMPORTARE GLI SCENARI DA SIMCITY 2000 E ANCHE DALLA NETWORK EDITION
- SPEGNI INCENDI, DISPERDI LA FOLLA, INSEGUI CRIMINALI IN FUGA E COLLABORA IN TEAM CON I MEDICI DELL'OSPEDALE
- PIÙ CHE UN GIOCO DI VOLO UNA VERA "IMMERSIONE" NEL MONDO DI SIMCITY

## REQUISITI DI SISTEMA

### Minimi:

- 486 DX4 100 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o 100% compatibile
- Windows 95

### Consigliati:

- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster 16
- Joystick o joypad
- Windows 95

**COMPLETAMENTE  
IN ITALIANO**

DISTRIBUITO DA  
**HALIFAX**

*Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames*

HALIFAX Via G. Lubez 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 Linee) Fax (02) 4130.399



# The City Of Lost Children

*In questa città c'è qualcosa che non va. I bambini che ne affollavano le strade stanno sparando a uno a uno e nessuno sa perché o dove siano finiti.*

*Nell'orfanotrofio della città vive Miette, una ragazzina furba con un talento particolare per i piccoli furti. È la persona giusta per risolvere il mistero, ma prima deve liberarsi delle tiranniche sorelle siamesi che governano l'orfanotrofio come una prigione. Anche se riuscirà a scappare, là fuori incontrerà un sacco di gentaglia pronta a renderle la vita difficile. Sarà all'altezza di questa missione insolita e pericolosa? E tu?*

## REQUISITI DI SISTEMA

### Minimi:

- Pentium 75
- 8 MB di RAM
- CD ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA 1 Mb
- Tastiera, mouse

### Consigliati:

- Pentium 120
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA 1 Mb
- Tastiera, mouse

SOTTOTITOLI  
E MANUALE  
IN ITALIANO

DISTRIBUITO DA  
**HALIFAX**

*Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames*

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399